

І. У. ЖЫТКО, В. П. БАРАНОЎСКАЯ, Л. С. ХАДАНОВІЧ



**ГУЛЯЕМ,
НАВУЧАЕМ,
РАЗВІВАЕМ,**

ці

**ЗНАЁМІМ
ДЗЯЦЕЙ
З
МАТЭМАТЫКАЙ**

І. У. ЖЫТКО, В. П. БАРАНОЎСКАЯ, Л. С. ХАДАНОВІЧ



Рэкамендавана
Навукова-метадычным цэнтрам
вучэбнай кнігі і сродкаў навучання
Міністэрства адукацыі і навукі Рэспублікі Беларусь

Мінск 1998

ББК 74.102
Ж 94
УДК 373.2:51(0172)

Рэкамендавана да друку кафедрай агульнай і дзіцячай псіхалогіі БДПУ імя М. Танка, кафедрай дашкольнай педагогікі БДПУ імя М. Танка

Рэцэнзенты: **ЛІЦВІНА Н. У.**, кандыдат педагагічных навук, загадчыца кафедры дашкольнай педагогікі БДПУ імя М. Танка; **БАНЬ В. А.**, загадчыца дзіцячага сада №445 г. Мінска

Вучэбна-метадычны дапаможнік падрыхтавалі: кандыдат педагагічных навук **І. У. Жытко**, саіскальнік кафедры метадык дашкольнага выхавання БДПУ імя М. Танка **В. П. Бараноўская**, старшы выкладчык БДПУ імя М. Танка **Л. С. Хадановіч**. Пад рэдакцыяй **І. У. Жытко**.

Жытко І. У., Бараноўская В. П., Хадановіч Л. С.

Ж 94 Гуляем, навучаем, развіваем, ці Знаёмім дзяцей з матэматыкай. — Мн.: Выд. У. М. Скакун, 1998. — 184 с.

ISBN 985-6235-10-3

У дапаможніку адлюстраваны змест і магчымыя шляхі далучэння дзяцей дашкольнага ўзросту (ад 2 да 7 гадоў) да пазнання некаторых аспектаў матэматычнага боку навакольнага свету, выкарыстання ў гэтым працэсе розных відаў дзіцячай дзейнасці.

Элементарныя матэматычныя ўяўленні разглядаюцца як сродак развіцця асобы дзіцяці, яго пазнавальнай сферы.

Рэкамендуецца для выкарыстання распрацаваных аўтарамі алгарытмы навучання, гульнявыя навучальна-развіваючыя комплексы з матэматычным зместам, сцэнарыі беларускіх традыцыйных каляндарных святаў, у якія ўключана фарміраванне элементарных матэматычных уяўленняў.

Матэрыял падрыхтаваны да праграмы "Пралеска".

Адрасуецца педагогам дзіцячых дашкольных устаноў, студэнтам педагагічных вучылішчаў, каледжаў, факультэтаў дашкольнага выхавання ВНУ.

ISBN 985-6235-10-3

ББК 74.102+22.1я7

© І. У. Жытко, В. П. Бараноўская,
Л. С. Хадановіч, 1997
© Выдавец У. М. Скакун, 1997

ЗМЕСТ

Да чытача	4
Група “Маляты” (2 — 3 гады жыцця)	5
Асноўныя задачы пачатковага азнаямлення “малят” з матэматыкай	5
Азнаямленне з колькасным бокам навакольнага свету	5
Знаёмства з велічынёй	10
Фарміраванне пачатковых ведаў аб форме і геаметрычных фігурах	13
Азнаямленне з прасторай	13
Першапачатковае знаёмства з часам	15
Група “Чамучкі” (4 — 5 гады жыцця)	17
Асноўныя задачы азнаямлення “чамучак” з матэматыкай	17
Фарміраванне колькасных уяўленняў	18
Знаёмства з велічынёй	33
Фарміраванне ўяўленняў аб форме і фігуры	38
Арыентаванне ў прастору	40
Знаёмства з часам	41
Група “Фантазёры” (6 — 7 гады жыцця)	43
Задачи фарміравання элементарных матэматычных уяўленняў у “фантазёраў”	43
Выкарыстанне розных відаў дзейнасці ў працэсе матэматычнага развіцця дзіцяці. Алгарытмы навучання	44
Планаванне работы па фарміраванню ў дашкольнікаў элементарных матэматычных уяўленняў	54
Гульнявыя комплексы навучальна-развіваючага характару для дзяцей старэйшага дашкольнага ўзросту	56
5 — 6 гады жыцця	58
7-ы год жыцця	104
Выкарыстанне матэматычных матэрыялаў у стварэнні традыцыйных беларускіх народных свят	162
Кірмаш	162
Калядкі	166
Масленіца	169
Гуканне вясны	171
Дадатак	173
Шашачная краіна. <i>Казка</i>	173
Літаратурна-музычны дадатак да сцэнарыяў свят	175
Спіс карцін беларускіх мастакоў, якія можна выкарыстоўваць пры знаёмстве дзяцей з матэматыкай	178
Раім пачытаць	178

ДА ЧЫТАЧА

Паважаныя дарослыя! Побач з вамі маленькі чалавек, які глядзіць на свет шырока раскрытымі вачыма. Ён бачыць усё-усё: і кветкі, і дрэвы, і цацкі, і посуд, і жывёлу, і шмат чаго іншага. Дзіця хоча ведаць усё, таму яно пазнае і рэчы, і з'явы ўсімі сваімі пачуццямі. І нават калі малое яшчэ мала задае пытанняў, іх мы бачым у яго вачах. Таму давайце дапаможам яму пазнаць наш вялікі навакольны свет і самы цяжкі і таямнічы яго бок — матэматычны. А цяжкі і таямнічы ён таму, што матэматыка аперыруе абстрактнымі паняццямі, яна вельмі дакладная і строгая.

Але не будзем страшыць малых цяжкімі для іх разумення паняццямі, а пакажам ім наяўнасць паняццяў *лік, велічыня, прастора, час, форма* ў свеце прыроды, дзейнасці чалавека; давайце арганізуем вопыт дзіцяці так, каб гэтыя паняцці напоўніліся жывым асабістым зместам. Памятайце: мы павінны не проста аддаць маленькаму чалавеку свае веды, навучыць яго тым ці іншым дзеяннем, але і сфарміраваць у яго пазнавальныя адносіны да навакольнага свету, развіць яго асабістыя якасці.

Мэтай азнаямлення дашкольнікаў з матэматыкай з'яўляецца развіццё ў дзіцяцей элементарнага лагічнага мыслення і ўменняў арыентавацца ў акаляючай прасторы (як у прыродным, так і ў сацыяльным яе сэнсе).

Матэматычныя веды, уменні і навыкі даюць магчымасць развіваць сэнсорыку, памяць, уважлівасць, уяўленні, логіку, развіваць уменні карыстацца азначаным аб'ёмам матэматычнай лексікі.

Пастаўленая мэта канкрэтызуецца ў наступных задачах:

- 1) выклікаць і развіць цікавасць да матэматычных адносін у акаляючым свеце;
- 2) развіць дзейнасць розных аналізатараў, якія забяспечваюць успрыманне мностваў на слых, рухома, па адчуванні, сродкамі зроку;
- 3) сфарміраваць спецыфічныя практычныя і разумовыя дзеянні: абследаванне, параўнанне (накладанне, прыкладанне, прымерванне, сувымярэнне), лічэнне і вылічэнне, падпарадкаванне, арыентыроўка-пошукавыя дзеянні, кантроль і самакантроль і г.д.;
- 4) напоўніць слоўнік дзіцяці матэматычнымі тэрмінамі;
- 5) развіць мысліцельныя аперацыі класіфікацыі і серыяцыі на падставе параўнання прадметаў і аб'ектаў па 1 — 4 прыкметах (велічыня, форма, колер, змест, лік);
- 6) фарміраваць уменне абстрагавацца, будаваць індуктыўныя і дэдуктыўныя разважанні; лаганічна, дакладна, лагічна і паслядоўна даказваць правільнасць сваіх практычных і разумовых дзеянняў;
- 7) стымуляваць самастойнасць, пазнавальную актыўнасць, творчы падыход да вырашэння розных праблем;
- 8) вучыць карыстацца матэматычнымі ведамі, уменнямі, навыкамі ў розных відах дзейнасці.

Аб змесце кожнай задачы суадносна ўзросту дзіцяці вы даведаецеся, калі разгорнеце старонкі, прысвечаныя той ці іншай узроставай групе. Мы ўпэўнены, што паспяховае авалодванне вашымі дзеткамі прапанаваным аб'ёмам матэматычных ведаў дасць магчымасць развіць дзіця інтэлектуальна, духоўна і фізічна.

Нам усім вельмі хочацца бачыць нашых дзетак разумнымі, добрымі і вясёлымі. Як зрабіць працэс развіцця больш эфектыўным, але радасным і забаўляльным, — праблема, якую спрабавалі і спрабуюць вырашыць педагогі. Мы таксама паспрабавалі вызначыць свой шлях. Ён, па-першае, ва ўсебаковым выкарыстанні ў дыдактычна-выхаваўчым працэсе розных відаў дзейнасці дзіцяці. Але, памятаючы пра тое, што вядучым відам дзейнасці дзіцяці-дашкольніка з'яўляецца гульня, мы вызначылі і наш другі педагогічны напрамак: адначасовае спалучэнне гульняў, якія развіваюць пазнавальную сферу дзіцяці, і гульняў, якія выкарыстоўваюцца спецыяльна для фарміравання матэматычных ведаў, уменняў і навыкаў (гульнявыя комплексы).

У гэтым метадычным дапаможніку мы разглядаем некаторыя падыходы да азнаямлення дзіцяці з матэматычным бокам навакольнага свету. Нашай мэтай было паказаць магчымыя варыянты знаёмства дашкольнікаў з матэматыкай у розных відах дзейнасці, пры дапамозе розных форм. Вельмі спадзяемся, што вы праявіце творчы падыход, адшукаеце ўласны, самастойны шлях у развіцці матэматычных ведаў, уменняў і навыкаў дзіцяці, і гэта стане падмуркам іх усебаковага гарманічнага развіцця.

Жадаем вам поспехаў!

ГРУПА “МАЛЯТЫ”

(2 — 3 гады жыцця)

Асноўныя задачы пачатковага азнаямлення “малят” з матэматыкай

Вачам дзіцяці дзівосны свет прадметаў і з’яў прадстаўлены паасобна і множна. Яно радуецца магчымасці аперывраваць прадметамі, гукамі. Прадметны свет характарызуецца колерам, формай, велічынёй, размяшчэннем — прыкметамі, якія дазваляюць дзіцяці ўсвядоміць наваколле, адчуць свет і сябе ў ім. Іх актыўнасць трэба падтрымаць, забяспечваючы навучальны эффект і ствараючы ўмовы для развіцця разумовых аперацый класіфікацыі і серыяцыі на падставе практычнага параўнання прадметаў па адной з прыкмет.

Мэта азнаямлення дзяцей з матэматычнымі бакамі рэчаіснасці: развіць разумовыя аперацыі класіфікацыі і серыяцыі прадметаў і з’яў на падставе параўнання іх па колеры, форме, велічыні, размяшчэнні ў прасторы.

Задачи

У галіне ведаў аб колькасці:

- 1) азнаямленне з паняццямі *шмат* і *адзін*, іх суадносінамі;
- 2) групуванне прадметаў і з’яў па адной з іх прыкмет;
- 3) увядзенне ў пасіўны слоўнік лічэбнікаў *адзін*, *два*, *тры*;
- 4) фарміраванне вопыту ўстанаўлення ўзаемаадназначнай адпаведнасці шляхам практычнага дзеяння спарвання.

У галіне ведаў аб велічыні:

- 1) засваенне дзецьмі некаторых характарыстык велічыні прадметаў (*вялікі*, *маленькі*, *высокі*, *нізкі*). Практычнае параўнанне двух прадметаў па гэтых прыкметах;
- 2) практычная пабудова серыяцыйнага раду, у які ўваходзіць некалькі прадметаў.

У галіне ведаў аб форме і фігурах:

- 1) знаёмства з плоскаснымі геаметрычнымі фігурамі і аб’ёмнымі формамі.

У спосабах арыентавання ў прасторы:

- 1) арыентаванне на сябе, ад сябе;
- 2) арыентаванне ў размяшчэнні прадметаў у групе;
- 3) арыентаванне на лісце паперы.

У галіне ведаў аб часе:

- 1) азнаямленне з часткамі сутак на падставе арыентавання на ўласную, найбольш характэрную для дадзенага адрэзка часу дзейнасць.

Як бачым, задач усяго 11. Гэта нямала. Вырасшыць іх паспяхова магчыма толькі тады, калі выкарыстоўваць для развіцця дзіцяці кожны момант жыцця, кожную хвіліну зносін дзіцяці і дарослага, дзіцячай пазнавальна-практычнай дзейнасці, гульні, мастацкай і бытавой дзейнасці, элементаў працы. З гэтага пункту погляду паспрабуем разгледзець метадыку азнаямлення дзяцей 2-га і 3-га гадоў жыцця з матэматычнымі старонкамі навакольнага свету.

Азнаямленне з колькасным бокам навакольнага свету

Азнаямленне з паняццямі *шмат* і *адзін*, іх суадносінамі. Пры вырашэнні дадзенай задачы дзеці павінны засвоіць алгарытм утварэння мноства і адпаведныя тэрміны (*адзін*, *адзін... яшчэ адзін... — зрабілася многа*), алгарытм выдзялення адзінкавых элементаў з мноства і адпаведныя тэрміны (*многа — адзін*, *адзін... — па аднаму — ніводнага — адзін*, *адзін... яшчэ адзін... — па аднаму — многа*).

Паняцці *многа* і *адзін*, іх суадносіны найбольш ярка адлюстраваны ў прыродзе, у сферы “чалавек і яго дзейнасць”, мастацтве. Акрамя таго, гэтыя суадносіны дзіця можа ўбачыць, пазнаць у сацыяльным асяроддзі, у зносінах з выхавальнікам, дзецьмі.

“Я” — найбольш важнае набыццё, якое дае дзіцяці магчымасць адчуваць сваю адзінкаваасць, значнасць, самакаштоўнасць.

“Мы” — гэтую множнасць дзіцячага згуртавання дзіця ўсведамляе цяжка, але яму можна дапамагчы адчуць яе ў сумеснай гульні (“Каза з казлянятамі”, “Кошка з кацянятамі” і інш.), у якіх адзінкавую ролю выконвае выхавальнік, а ўсіх дзяцей (іх многа) аб’ядноўвае выкананне аднолькавых роляў.

Напрыклад, вы вырашылі пагуляць у гульнію “Кошка з кацянятамі”. Для гэтага вы можаце паклікаць да сябе дзяцей і сказаць: “Зараз мы з вамі пагуляем у кошку з кацянятамі. Я буду кошкай — вашай мамай, а вы кацянятамі — маімі дзеткамі. І ты, Танечка, маё кацянятка, і ты, Колечка, маё кацяня, і ты, Тамарачка, кацяня. Вось колькі многа ў мяне кацянятак. А мама-кошка ў вас адна”. Далей можна расказаць верш:

Я — мама-кошка, хвост пушысты,
А на лапках кіпцюры:
“Мяў-мяў, дзе кацяняткі?”
А кацяняткі-маляткі
Разбегліся хто-куды.

(Дзеткі-кацяняткі з гукамі “мяў” уцякаюць ад выхавальніка.)

Трэба хуценька пайсці
Маіх дзетак-кацянятак
Як мага хутчэй знайсці.

Выхавальнік шукае дзетак-кацянятак, а калі знойдзе ўсіх, зноў звяртае ўвагу на тое, што ў мамы-кошкі многа кацянят.

Падобныя гульні можна суправаджаць вершамі, якія выклікаюць эмацыянальны водгук, напрыклад верш Я. Журбы “Коцік”:

Хлопчык любіць коціка,
Лашчыць ён варкоціка, —
Коцік міл яму.
З ім на двор гуляць ідзе,
Часта малачка дае
Сябру ён свайму.

Ходзіць коцік беленькі,
Хвосцік яго шэранькі,
А бяжыць — стралой.
К хлопцу прытуляецца,
Спінкай выгінаецца,
Хвост яго дугой.

Як убачыць птушачку,
Хутка шчабятуюшачку
Хоча ён схапіць:
Вочкі разгараюцца,
Кіпці выпускаюцца.
Ён за ёй бяжыць.

Поўсць яго пушыстая,
Беленькая, чыстая,
Мяккая, як лён.
Мышкі, сцеражыцеся!
Ціха! Беражыцеся!
Уміг вас зловіць ён.

Пры выкарыстанні гэтага верша, выхавальнік — коцік, а дзеці — мышкі.

Як і ў гульні “Кошка з кацянятамі”, патрэбна вызначыць, што коцік — адзін, а мышак — многа.

Улічваючы ўзроставыя асаблівасці дзяцей 2-га года жыцця (іх непадрыхтаванасць да працяглага слухання верша), можна выкарыстоўваць не ўвесь верш, а толькі другі і апошні слупкі.

Названыя і ім падобныя гульні дапамагаюць дзіцяці ўбачыць суадносіны *многа* і *адзін* у свеце жывёл, раслін (рухомая гульня “Вяночак”).

Пазнавальна-практычная дзейнасць у прыродным асяроддзі дазваляе ўбачыць мноства кветак, раслін і г.д. І ў той жа час выхавальнік не павінен упускаць магчымасць вылучыць у гэтым велізарным мностве адзінкавыя элементы. Больш дакладна іх разгледзець, даць магчымасць пагуляць, папрацаваць з прадметам, з’явамі. Будзе вельмі карысна ўжо з гэтага ўзросту звярнуць асаблівую ўвагу на множнасць раслін Беларусі (рамонак, жытні каласок, валожка, лён), выкарыстанне якіх у старэйшым узросце дапаможа зразумець і самастойна пабудаваць беларускі арнамент. Пры гэтым важна шлях пазнання будаваць не толькі ад агульнага да паасобнага, але і наадварот: з адзінкавых кветак зрабіць букет, з каласоў скласці невялікі снапок і інш.

Неабмежаваныя магчымасці для разумення зносіна *многа* і *адзін* мае мастацкая дзейнасць (выяўленчая, музычная): вось прагучаў адзін гук, яшчэ адзін, яшчэ, яшчэ — атрымалася музыка! Мы з вамі неаднойчы былі сведкамі, як дзіця спрабуе самастойна “зрабіць” музыку. Яно асцярожна націскае пальчыкам на клавішу, потым яшчэ раз, стукае музычным малаточкам, грывіць бразготкай. Патрэбна падбадзёрыць яго, парадавацца разам з ім, разам падзвіцца яго адкрыццю. Падкрэсліце словам: “Вось цуд! Як многа гукаў. Давай зробім музыку яшчэ раз. Націсні клавішу пальчыкам адзін раз, яшчэ адзін, яшчэ... Вось які ты малайчына! Як многа гукаў у тваёй музыцы!”

Уважлівы выхавальнік, які прымае ўдзел у выяўленчай дзейнасці малыша, абавязкова падкрэсліць, што, аздабляючы, напрыклад, міску ці кубак кропкамі, дзіця ставіць адну кропку, яшчэ адну, яшчэ — цяпер на месцы (ці кубку) многа кропак. Якой яна стала прыгожай!

Складанне аплікацый павінна суправаджацца вылучэннем колькасных прыкмет выявы. Дзецям будзе вельмі цікава скласці сумесна з дарослым на аксамітнай паперы букет з засушаных віёл, рамонкаў, кветак каліны, бэзу, сухацвету, выявіць, што кветак у “букеце” многа, а кожны з дзяцей паклаў адну кветку.

Мастацкае слова, якое можа суправаджаць усе віды дзейнасці дзіцяці, дапаможа яму зразумець паняцці *многа* і *адзін* у займальнай форме. Існуе шмат вершаў, песенек, пацешак, апавяданняў, у якіх адлюстраваны дадзеныя паняцці і суадносіны паміж імі. Можна выкарыстоўваць вершы паэтаў А. Лойкі, А. Дзеружынскага, А. Барто, М. Івенсена і інш.

Кураняты

За хатай,
Ля хаты
Ходзяць кураняты —
Круглыя,
Як мячыкі,
Быццам адуванчыкі.
Мяккія,
Бялявыя,

Жвавыя,
Рухавыя.
Вецер дзьме,
Гайсае,
Іх не атрасае.
На падворку матчыным
Цвіркочуць адуванчыкі.

А. Лойка

Сняжынкi

Закружыліся сняжынкi
Нізка, нізка над зямлёй.
Ціха лётаюць пушынкi
Незлічонай чарадой.
Быццам тыя матылёчкі,
Весяляцца нездарма —
Адамкнула ўсе замочкі
У небе ім сама зіма.

А. Дзеружынскі

На падворку певень ходзіць,
За сабою куры водзіць
І крычыць — сюды! Сюды!
Як кіўне ён галавою,
Сыплюць куры чарадою —
Як адна бягуць туды.
А калі хто кур пужае,
Певень грозна загукае:
— Хто такі там? Хто такі?

Я. Колас

Падаюць лісьця

Падаюць, падаюць лісьця —
В нашым садзе листопад...
Желтые, красные лісьця
По ветру вьются, летят.
Птицы на юг улетаюць —
Гуси, грачи, журавли.
Вот уж последняя стая
Крыльямі машет вдали.

Падае лісце

Падае, падае лісце —
Хутка прыйшоў листопад...
Жоўтае, рыжае лісце
З ветрам прымчалася ў сад.
Гусі, гракі, журавелькі
Хутка на поўдзень ляцяць
А аб любімай зямельцы
У небе высокім крычаць.

М. Івенсен. Пераклад Л. Забалоцкай.

Поезд

Везде снег. Значит зима. У Маши санки. У Миши санки. У Толи санки. У Гали санки. Один папа без санок.

Он взял Галины санки, прицепил к Толиным, Толины — к Мишиным, Мишины — к Машиним. Получился поезд.

Миша кричит: “Ту-ту!” — он машинист.

Маша кричит: “Ваши билеты!” — она кондуктор.

А папа тянет за веревку: “Чух-чух... Чух-чух...”, значит, он паровоз.

Поезд

Паўсюль снег. Гэта значыць — зіма. У Машы санкі. У Мішы санкі. У Толі санкі. У Галі санкі. Адзін тата без санак.

Ён узяў Галіны санкі, прычэпаіў да Толевых, Толевы — да Мішавых, Мішавы — да Машыных. Атрымаўся поезд.

Міша крычыць: “Ту-ту!” — ён машыніст.

Маша крычыць: “Вашы білеты!” — яна кандуктар.

А тата цягне за вярхоўку: “Чух-чух... Чух-чух...”, значыць, ён паравоз.

Я. Тайц. Пераклад Л. Забалоцкай.

Казкі “Церамок”, “Калабок”, “Козлята и волк”, “Репка”. Разуменню суадносін *многа* і *адзін* спрыяе бытавая дзейнасць. Дзіця карыстаецца адной лыжкай, п’е з аднаго кубка, на кофце многа гузікаў, на чаравічках для шнуравання многа дзірачак, а шнурок адзін.

Групоўка (класіфікацыя) прадметаў і з’яў па адной з прыкмет (колер, форма, велічыня, змест, размяшчэнне). У працэсе групоўкі дзеці павінны засвоіць алгарытм састаўлення мноства:

- 1) вылучаем неабходную прыкмету (напрыклад, гэты чырвоны кубік);
- 2) шукаем сярод іншых прадметаў гэтакі ж (па ўзору ці слову);
- 3) дадаем яго да першага, тлумачым словам (і гэты чырвоны);
- 4) абагульняем, называючы мноства (вось як многа чырвоных кубікаў ці склалі чырвоныя кубікі).

Гэты алгарытм дзеці засвойваюць у пазнавальна-практычнай дзейнасці, калі перабіраюць, маніпулююць кубікамі, шарыкамі, будаўнічым матэрыялам, мячыкамі, кольцамі і іншымі цацкамі. Раскладаюць іх па каробках, кошыках. На прыродзе, калі лепяць “піражкі” з пяску, гліны, збіраюць рознакаляровае лісце і раскладаюць іх на розныя падносы, кормяць жывёл той ежай, якая ім падыходзіць, і г.д.

Уменне групаваць прадметы ў мноства выяўляецца не толькі ў дзеяннях дзяцей і іх мове ўжываннем слоў у множным ліку (пры назве аднароднага мноства) і слоў, якія азначаюць відавны паняцці (пры назве разнароднага мноства). Ва ўжыванні гэтых слоў дзіця практыкуецца ў розных відах зносін. Акрамя таго, зносіны — цудоўны від дзейнасці, у якой дзіця мае магчымасць групаваць праяўленні сваёй актыўнасці па часавых адрэзках (раніца, дзень, ноч, вечар). Дзіця пазнае пры гэтым і яго дзейнасць.

Засвоіць працэс групоўкі дапамагае мастацкая дзейнасць (канструяванне, аплікацыя, мастацка-моўная дзейнасць). У працэсе канструявання дзіця дзейнічае з рознымі пласкаснымі фігурамі (круг, трохвугольнік, квадрат, прамавугольнік, авал, трапецыя, ромб) і аб’ёмнымі формамі (шар, куб, цыліндр, прызма, пласціна, конус, авоід); стварае найбольш простыя збудаванні (агароджа, лесвіца і г.д.) з аднародных форм, фігур. Называнне вамі гэтых форм і фігур дапаможа абагульненню іх у адзінае мноства. Вялікая колькасць мастацкіх твораў малых форм дапаможа групоўцы часовых з’яў, відавны паняццяў.

Дыдактычныя гульні (такія, як “Збіранне грыбоў”, і інш.), гульнівыя сітуацыі дазваляць аформіць педагагічны працэс у займальную і даступную для малых форм.

У час прагулкі можна прапанаваць дзецям назбіраць рознакаляровых лісцяў, а потым у групе раскласці іх на рознакаляровыя падносы, супастаўляючы колер ліста і колер падноса. Карыснымі будуць аналагічныя заданні, звязаныя са зборам жалудоў, каштанаў, іншага прыроднага матэрыялу. У вясенні і летні час можна збіраць, а потым растаўляць у розныя вазы кветкі. А ў зімовую пару вялікае значэнне набывае бытавая дзейнасць, у якой ідзе групаванне ў асноўным прадметаў гульні, посуду, адзення. Дзеці ставяць свае кубачкі на паднос — заўважце гэты момант і абагульце словам дзеянні дзяцей і атрыманае мноства: “І Танечка паставіла кубачак, і Оля — кубачак... Вось як многа ў нас кубачкаў!” Дзеці дапамагаюць выхавальніку навесці парадак у гульнівым кутку. Папрасіце дзіця адзін з прадметаў пакласці туды, дзе знаходзяцца такія ж: “Колечка, вазьмі мячык. Паглядзі, дзе ў нас ляжаць мячыкі. Пакладзі туды і гэты. Вось малайчына!”

Усе прадметы, якіх у групавым пакоі многа, з мноствам якіх дзеці сустракаюцца на вуліцы, — гэта аб’екты, на якіх дзеці могуць навучыцца групаванню.

Увядзенне ў пасіўны слоўнік дзіцяці лічэбнікаў адзін, два, тры. У працэсе рашэння гэтай задачы дзеці павінны прывыкнуць да названых лічэбнікаў, як да любых іншых новых слоў, ведаць, што яны паказваюць колькасць прадметаў. Называнне дарослым дадзеных слоў можа суправаджаць усе віды дзейнасці малышоў. Але важна памятаць, што акцэнтаваць асаблівую ўвагу на лічэбніках не варта. І галоўнае: не трэба прымушаць дзіця лічыць! Дзейнасць лічэння для разумення малых яшчэ вельмі складаная. Гэтаму вы іх навучыце ў будучым.

Асаблівая роля ў працэсе ўвядзення ў дзіцячы пасіўны слоўнік лічэбнікаў адводзіцца мастацкаму слову і дзеяннем гульнівага характару, якія суправаджаюць яго. Напрыклад, магчыма выкарыстаць верш С. Шушкевіча “Свавольнікі”:

Два мядзведзі — Мішкі —
Падкідалі шышкі.
Як скакалі праз кусты,
Дык абдрапалі хвасты.

Селі побач у цыньку
На малым гнілым пяньку,
Плачуць, аглядаюцца:
Будзе мама лаяцца.

Пры расказванні дзецям верша добра будзе, калі вы возьмеце дзве цацкі-мішкі, пакажаце, як яны сядзяць на пяньку і плачуць; запросіце дзетак пашкадаваць свавольнікаў, абавязкова двух...

Вельмі цікава малым будзе паглядзець інсцэніраванне верша С. Капуцікян “Хто хутчэй?”. Для гэтага можна выкарыстаць цацкі — ляльку Машу і коціка. А можна пры дапамозе гэтага верша запросіць дзетак да стала, каб папіць малачка.

Кто скорее?

Мама чашку молока
Маше налила.
— Мяу, — киска говорит. —
Вот и я пришла!
Киске в миску отольем —
Веселее пить вдвоем.
Ну-ка, кто скорей допьет?
Кто ни капли не прольет?

Хто хутчэй?

Мама кубак малака
Машы наліла.
— Мяў, — кажа кошка ім. —
Вось і я прыйшла!
Кісцы ў міску мы нальем,
Удваіх піць весялей.
Хто з дваіх хутчэй дап’е?
Ані кроплі не пралье?

С. Капуцікян. Пераклад Л. Забалоўкай

Такім чынам можна выкарыстоўваць і вершы І. Луцэвіч “Шпакі” (лічэбнік *два*), В. Віткі “Часціны” (лічэбнік *тры*), апавяданне Я. Тайца “Колькі” (лічэбнікі *адзін, два, тры*), пацешку “Идет Кузьма из кузницы”, англійскія песенькі ў перакладзе С.Маршака “Кузнец”, “Барашек”, “Маленькие феи” і іншыя творы.

Чики, чики, тички,
Березовые лычки!
Летели две птички,
Собой невелички,
Как они летели,
Все люди глядели.
Как они сажались,
Все люди дивились.

Чыкі, чыкі, цічкі,
Бязавыя лычкі!
Ляцелі дзве птушкі,
Малья пяхушкі.
Як яны ляцелі,
Людзі ўсе глядзелі.
Як яны садзіліся,
Людзі ўсе дзівіліся.

А. Капцы. Пераклад Л. Забалоўкай

Кузнец

Эй, кузнец, молодец,
Захромал мой жеребец.
Ты подкуй его опять.
— Отчего не подковать!
Вот гвоздь, вот подкова.
Раз, два — и готово!

Каваль

Гэй, каваль, гэі, каваль,
Мой жарэбчык закульгаў.
Ці не змог бы ўратаваць?
— Ну вядома ж — падкаваць!
Вось цвік, вось падкова.
Раз, два — і гатова!

Барашек

— Ты скажи, барашек, наш,
Сколько шерсти ты нам дашь?
— Не стриги меня пока,
Дам я шерсти три мешка:
Один мешок — хозяину,
Другой мешок — хозяйке,
А третий — детям маленьким
На теплые фуфайки.

Баранчык

— Ты, баранчык, не хлусі —
Колькі воўны нам дасі?
— Не стрыжы мяне пакуль,
Дам я воўны па мяшку:
Адзін мяшок — гаспадару,
Наступны — маме мілай,
А трэці — дзеткам падару,
Каб па кашульцы сшылі.

Маленькие феи

Три очень милых феечки
Сидели на скамеечке
И, съев по булке с маслом,
Успели так замаслиться,
Что мыли этих феечек
Из трех садовых леечек.

Маленькія феі

Тры маленькія феечкі
Не марылі пра леечкі,
Хоць, з’еўшы булкі з маслечкам,
Паспелі ўжо замасліцца,
І мылі гэтых феечак
Аж з трох садовых леечак.

С. Маршак. Пераклад Л. Забалоўкай

Русская народная потешка

Идет Кузьма из кузницы,
Несет Кузьма два молота,
— Тук, тук, тук!

Вот ударим разом вдруг:
Для всех людей
Накуем гвоздей!

Гасцінцы

У хусцінцы — тры гасцінцы:
Табе, братка, — шакаладка,
Табе, дружок, — піражок,

Табе, свінка, — хусцінка:
Умойся, утрыся
І спаць лажыся.

В. Вітка

Шпакі

Як сады зазеленелі,
Зашумелі раўчкі,
К нам з-за мора прыляцелі
Два вясёлыя шпакі.
Аглядзелі дом навокал:
Зверху, знізу і з бакоў,
І прыветна, і высока —

Чым не дача для шпакоў?
Нацягалі траў, саломкі,
Ложак выслалі пушком.
Цэлы дзень іх голас звонкі
Весяліць шпачыны дом.

І. Луцэвіч.

Гэты верш, як вы бачыце, дапаможа не толькі асэнсаваць лічэбнік *два*, але, калі вы прычытанні пакажаце, як аглядалі шпакі дом (зверху, знізу і з бакоў), дзеці змогуць пачаць вучыцца арыентавацца ў прасторы.

Вельмі карыснымі для дзяцей будуць гульні-вершы, у якія можна пагуляць з пальцамі дзетак. Іх прапануе А. В. Сербіна ў зборніку “Математика для малышей” (гульні “Сустрэліся”, “Ладушкі”, “Кацяняты”, “Жабкі”).

Гульня “Сустрэліся” (“Повстречались”).

Выхавальнік: Сустрэліся два кацяняці. (Пры гэтых словах дарослы з’ядноўвае свой мезенец правай рукі з мезенцам правай рукі дзіцяці).

Дзіця: Мяў-мяў!

Выхавальнік: Два шчаняці (злучае безыменныя пальцы).

Дзіця: Аў-Аў!

Выхавальнік: Два жарабяці (злучае сярэднія пальцы).

Дзіця: Іго-го!

Выхавальнік: Два тыграняці (злучае ўказальныя пальцы).

Дзіця: Р-р-р!

Выхавальнік: Два бычкі (злучае вялікія пальцы).

Дзіця: Му-у!

Выхавальнік: Глядзі, якія рогі! (паказвае дзіцяці “казу”).

Гэтае ж практыкаванне раім рабіць і левымі рукамі, а потым дзіця можа з’ядноўваць толькі свае рукі.

Ладушкі

У час гульні выхавальнік можа даць дзецям у рукі шарыкі, кольцы ці каменьчыкі:

Бабушка, бабушка
Испекла оладушки:
Один Машеньке,
Один Коленьке...

Ах, бабулька-ластаўка,
Напякла аладачак,
Адну Машачцы,
Адну Колечку...

Пры гэтым патрэбна называць імя кожнага дзіцяці і класці яму ў руку адзін прадмет. Потым дзеці вяртаюць прадметы. Гульня паўтараецца з крыху іншым тэкстам:

Бабушка, бабушка
Испекла оладушки:
Тане две,
Оле две...

Ах, бабулька-ластаўка,
Напякла аладачак:
Тані дзве,
Олі дзве...

Выхавальнік ужо будзе класці дзецям па два прадметы. Затым у тэксце змяняецца лічэбнік на *тры*. Гульня паўтараецца. А потым выхавальнік дае дзіцяці столькі прадметаў, колькі яно папросіць:

Бабушка, бабушка
Испекла оладушки:
Маше три,
Коле две!

Ах, бабулька-ластаўка,
Напякла аладачак:
Машы тры,
Колю дзве!

Пераклад Л. Забалоцкай

Жабкі

Ролю жабак выконваюць самі дзеці. Гульня суправаджаецца словамі:

По дорожке прыгаёт одна лягушка.
Повстречала свою подружку.
По дорожке прыгают две лягушки.
Повстречали свою подружку.
По дорожке прыгают три лягушки.

Па дарожцы скача адна жабоцька.
Сустрэла сяброўку з балотца.
Па дарожцы скачуць дзве жабоцькі.
Сустрэлі сяброўку з балотца.
Па дарожцы скачуць тры жабоцькі.

Пераклад Л. Забалоцкай

Рыкі-Цікі

Вам патрэбна сціснуць пальцы ў кулак, потым адгінаць іх са словамі:

Рыкі-цікі, паглядзі,
Колькі пальцаў — гавары!

Колькасць паказваемых пальцаў павінна быць абмежавана лікамі ад 1 да 3.

Фарміраванне вопыту ўстанаўлення ўзаемаадзначнай адпаведнасці шляхам практычнага дзеяння спарвання. Знаёмства з дзеяннем спарвання адбываецца і ў працэсе вырашэння папярэдніх задач. Асаблівае значэнне для дзіцяці набывае бытавая дзейнасць, у якой малое вучыцца абслугоўваць сябе: адно крэсла, пакласці адну лыжку, на адну нагу абуць адну шкарпэтку і г.д., а таксама гульні з дыдактычнай лялькай (“Адзенем ляльку”, “Накормім ляльку” і г.д.).

Галоўная задача выхавальніка — растлумачыць, што для адной лялькі трэба паставіць адну міску, адно крэсла, надзець адну сукенку, праз адну пятлю трэба праціснуць толькі адзін гузік, а на адну ножку трэба надзець адну шкарпэтку і адзін чаравік.

У гэтай справе трэба быць цярплівым і ўпартым. Эмацыянальна асабістыя зносіны павінны мець толькі станоўчую афарбоўку. Колькі б разоў малое не рабіла памылак, усміхніцеся яму і растлумачце зноў.

Знаёмства з велічыняй

Засваенне дзецьмі некаторых характарыстык велічыні прадметаў. Практичнае паўнаўвядзенне двух прадметаў па асобных прыкметах. На 2-м і 3-м гадах жыцця дзіця павінна навучыцца называць і распазнаваць высокія і нізкія, вялікія і малыя прадметы, паказваць, “які высокі, нізкі, малы, вялікі прадмет, дарослы чалавек, дзіця”, пры дапамозе дзеянняў рук (пад’ёму, апускання, развядзення і звядзення, кругавых рухаў).

Найбольш важнымі відамі дзейнасці для засваення характарыстык велічыні выступаюць зносіны; імітацыйна-пераймальныя, рухавыя і дыдактычныя гульні, гульні-забавы; мастацкая (выяўленчая, музычная, мастацка-моўная) і бытавая дзейнасць, таму што дзіця называе і паказвае велічынным характарыстыкі толькі па просьбе педагога ці пры спецыяльным пытанні выхавальніка.

Асаблівае значэнне дзяцей гэтага ўзросту з’яўляецца тое, што дзіця словы *вялікі, малы* выкарыстоўвае як універсальныя для вызначэння ўсялякіх характарыстык велічыні. Таму выхавальніку патрэбна дапамагчы дзіцяці ўдакладніць яго веды, адчуванні акаляючага свету правільным называннем параметраў велічыні прадмета. Пільна сачыце за правільнасцю сваёй мовы! Дзіця паўтарае за дарослым і словы, і рухі. Таму і паказваць асаблівыя параметры велічыні трэба дасканала. *Вялікі* і *малы* паказваецца развядзеннем рук у бакі кругавым рухам, *высокі* і *нізкі* — падыманнем ці апусканнем рук.

У зносінах з дзецьмі вам дапамогуць ласкавыя пытанні-сцвярджэнні тыпу “Вось які ты ўжо высокі, так? Пакажы!”, пацешкі “Большие ноги” (“Вялікія ногі”):

Большие ноги
Шли по дороге:
То-о-п, то-о-п, то-о-п.
Маленькие ножки
Бежали по дорожке:
Топ-топ-топ-топ-топ-топ-топ,
Топ-топ-топ!
Топ-топ-топ!

Вялікія ногі
Ішлі па дарозе:
То-о-п, то-о-п, то-о-п.
Маленькія ножкі
Беглі па дарожцы:
Топ-топ-топ-топ-топ-топ-топ,
Топ-топ-топ!
Топ-топ-топ!

Пераклад Л. Забалоцкай

Катя маленька

Катя, Катя маленька,
Катенька удаленька,
Пройди по дороженьке,
Топни, Катя, ноженькой.

Каця малая

Каця, Кацечка малая,
Але вельмі ўдалая,
Прайдзі па дарожачцы,
Тупні, Каця, ножачкай.

Пераклад У. Левіна

Обыкновенная история

Гулял по улице щенок —
Не то Пушок, не то Дружок,
Гулял в мороз и солнцепек,
И под дождем гулял и мок,
И если даже шел снежок
Гулял по улице щенок.
Гулял в жару, в мороз и в сырость,
Гулял,
Гулял,
Гулял
И вырос.

Звычайная гісторыя

Шчаня гуляла ля дарог,
Ці то Пушок, ці то Дружок,
Ішло ў мароз і сонцапёк,
Гуляў пад дожджыкам і мок,
І калі нават быў сняжок,
Шчаня гуляла ля дарог.
Гуляў сабачка ў снег і сырасць,
Гуляў,
Гуляў,
Гуляў
І вырас.

Пераклад Л. Забалоцкай

Рухавыя, імітацыйна-пераймальныя, дыдактычныя гульні-забавы дапамогуць малым атрымаць веды аб прыродзе (мядзведзь вялікі, зайчык маленькі і інш.), акаляючых прадметах (пры гульні са скрынкамі-ўкладшымамі дзіця падбірае вялікі прадмет да вялікай адтуліны, вялікую моркву да вялікаму зайцу, кладзе вялікую ляльку на вялікі ложка, садзіць яе на вялікае крэсла, а не наадварот і г.д.). Дзецям можна прапанаваць зрабіць пацеркі, бусы з вялікіх гузікаў і маленькіх (паасобку), з вялікіх і маленькіх шарыкаў; пабудаваць агароджу з высокіх колляў і з нізкіх, пагуляць у гульнію “Шапка-невідзімка” (пад каўпачок схваць толькі маленькія прадметы і г.д.).

Цікавая і карысная вельмі любімая дзецям гульнія “Пузыр”, якая суправаджаецца словамі:

Раздувайся, пузырь,
Раздувайся большою,
Оставайся такой,
Да не лопайся,

Раздзімайся, пузырь,
Раздзімайся ўшыр,
Заставайся такім,
Ды не лопайся,

Пераклад Л. Забалоцкай

а таксама рухамі рук дзяцей.

Аналагічна ў музычнай дзейнасці дзеці сумесна з дарослымі паказваюць “вышыню”, “ніжыню” і г.д. карава, тупаюць “вялікімі” і “маленькімі” ножкамі. У выяўленчай дзейнасці (канструяванне, аплікацыя) дзіця трэба навучыць самастойна падбіраць вялікія і маленькія будаўнічыя дэталі (элемент аплікацыі), зыходзячы з таго, якой велічыні яму трэба пабудаваць (ці адлюстраваць) прадмет. Спачатку пакажыце яму практычнае прымерванне, а потым ён зможа зрабіць гэтае дзеянне на вока. Калі параўнанне на вока ў яго не атрымаецца, яму неабходна дапамагчы, звярнуўшы ўвагу на папярэднюю ступень — да шляху прыкладання ці накладання.

У азнаямленні з велічыняй вам дапамогуць казкі і апавяданні, прадугледжаныя для чытання і расказвання дзецям-малятам (напрыклад, “Тры мядзведзі”, “Курачка-раба” і інш.).

У бытавой дзейнасці дзіця заўсёды сутыкаецца з неабходнасцю рашэння задач практычнага параўноўвання прадметаў па велічыні (яму трэба ўзяць вялікую ці маленькую лыжку, абуць на сваю нагу не вялікі і не маленькі, а па свайму памеру чаравік, надзець сукенку і г.д.). Таму трэба не ўпускаць момант, а кожны раз дапамагаць дзіцяці не толькі дзеяннем, але і словам, тлумачэннем. Цярпліваць і пяшчота ў гэты момант вам вельмі дапамогуць.

Практычная пабудова серыяцыйнага раду, у які ўваходзіць некалькі прадметаў. “Маляты” могуць будаваць серыяцыйны рад у парадку ўзрастання на падставе ўзору (ці пачне выхавальнік) толькі пад кантролем дарослага. Станоўчая ацэнка будзе стымуляваць дзіцячую дзейнасць.

“Маляты” павінны засвоіць **алгарытм падбору прадметаў**:

- 1) з усіх прадметаў выбіраем самы вялікі (ці самы малы ў залежнасці ад устаноўкі);
- 2) адкладваем (ці надзяваем на стрыжань, калі дзіця дзейнічае з пірамідкай);
- 3) з астатніх зноў выбіраем самы вялікі (ці самы малы);

4) адкладваем і г.д.

Колькасць прадметаў у радзе можа вар'іравацца ад 3 да 5 — 7 у сувязі з індывідуальнымі магчымасцямі. Выбар ажыццяўляецца практычным прымерваннем (прыём прыкладання ці накладання), а на наступных ступенях развіцця на вока.

Для пабудовы серыяцыйных радоў можна выкарыстоўваць лялькі-матрошкі, пірамідкі, кубікі, яйкі-ўкладышы, шклянкі для сыпучых рэчаў. Можна стварыць сітуацыі па знаёмых дзеям казках (“Тры мядзведзі”).

Рашэнне дадзенай задачы ажыццяўляецца пераважна ў пазнавальна-практычнай дзейнасці.

Фарміраванне пачатковых ведаў аб форме і геаметрычных фігурах

Знаёмства з геаметрычнымі плоскаснымі фігурамі і аб'ёмнымі формамі. Пазнаючы навакольны свет, дзіця засвойвае вялікую колькасць слоў, не думаючы аб іх утварэнні, ступені навуковасці і г.д. Яно іх чуе і запамінае, суадносіць з тым ці іншым прадметам. Таму не трэба баяцца называць геаметрычныя формы і фігуры сваімі навуковымі імёнамі. Гэта дапаможа дзіцяці ў будучыні паволі аперыраваць навуковымі назвамі прадметаў, якімі яны будуць карыстацца пры канструяванні, даследаванні, навучанні.

Маляты павінны пазнаваць, маніпуліраваць наступнымі плоскаснымі геаметрычнымі фігурамі: круг, квадрат, трохвугольнік, прамавугольнік, авал, трапецыя, ромб; аб'ёмнымі формамі: шар, куб, цыліндр, прызма, конус, пласціна, авоід.

Знаёмству з геаметрычнымі фігурамі і формамі найбольш спрыяе пазнавальна-практычная дзейнасць (заданні “Адшукай такі ж”, “Зрабі з пяску рознай формы кулічыкі”, “Складзі разам” — пакласці ў адзін кошык кубікі, у другі — шарыкі і г.д.) і мастацкая дзейнасць — канструяванне і аплікацыя (заданні: “Аздоб міску”, “Упрыгож рукавіцу” і інш.).

Азнямленне з прасторай

Арыентаванне на сябе і ад сябе. Пры ажыццяўленні прасторавага арыентавання дзіця суадносіць усе акаляючыя яго прадметы, таму ўсведамленне ўласнага цела — падстава фарміравання ўменняў арыентавацца ў прасторы. Дзіця павінна называць і паказваць свае рукі, свае ногі, галаву, вочы, нос, вушы, рот, ведаць, якую функцыю яны выконваюць.

Працэс уласнага пазнання ажыццяўляецца з дапамогай дарослага, у зносінах з ім. Выхавальнік паказвае і называе часткі цела. Каб зносіны былі больш эмацыянальнымі, а пазнанне — цікавым, даступным, можна выкарыстаць пацешкі, вершы.

У мяня

Мама взяла мыло,
Руки дочурке помыла.
А рот сказал:
— Пойдите,
Вы и меня помойте.
Я весь в простокваше
И в манной каше!
А нос сказал:
— И меня, и меня,
Я грязный еще
Со вчерашнего дня.
Закричал подбородок:
— Не хочу быть уродом!
Я весь чумазый,
Землей перемазан...
А глазки в печали
Сначала помолчали,
А потом спросили:
— Что же нас не помыли?
Мама взяла мыло,
Лицо дочурке помыла.
Теперь нос чистый.
Теперь рот чистый.
И подбородок чистый.
А глазки блестят —
Весело глядят!

У мяне

Мама ўзяла мыла,
Рукі дачушцы памыла.
А рот сказаў:
— Чакайце,
Мяне не пакідайце.
Я ўвесь у сыраквашы
І ў маннай кашы!
А нос сказаў:
— А мяне? Як я?
Я брудны яшчэ
З учарашняга дня.
Закрычаў падбародак:
— Я брудней за ўрода!
Я ўвесь у зямліцы,
Хачу памыцца...
А вочкі сумавалі,
Спачатку памаўчалі,
А потым спыталі:
— А нас не ўлічвалі?
Мама ўзяла мыла,
Тварык дачушцы памыла.
Цяпер нос чысты.
Цяпер рот чысты.
І падбародак чысты.
А вочкі блішчаць —
Весела глядзяць!

С. Капуцікян. Пераклад Л. Забалоцкай

Водичка, водичка,
Умой мое личико,
Чтобы глазки блестели,
Чтобы щечки краснели,
Чтоб смеялся роток,
Чтоб кусался зубок.

Вушкі

— Вушкі, вушкі, што вы чулі?
— Чулі песеньку Ганулі:
"Гулі-гулі, гулі-гулі".
— Вушкі, вушкі, што вы чулі?
— Нам нічога не чуваць,
Прыйшлі козы начаваць,
Танцаваць ды напяваць:
"Не хоча Гануля
Вушкі свае мыць,
Будзем з казлянтамі
Тут, у вушках, жыць".

Н. Тулунава

Одна дана нам голова,
А глаза два, и уха два,
И два виска, и две щеки,
И две ноги, и две руки.
Зато один и нос, и рот.
А будь у нас наоборот,
Одна рука, одна нога,
Зато два рта, два языка, —
Мы только бы и знали,
Что ели да болтали.

Вадзіца, вадзіца,
Дай мне памыцца,
Каб вочки блішчэлі,
Шчочкі чырванелі,
Каб смяяўся роток,
Каб кусаўся зубок.

Н. Тулунава

Сняжок

Закружыліся сняжынкі,
Ну, нібыта матылькі.
Надзя — шустрая дзяўчынка —
Ловіць іх у дзве рукі.
А ў самой сняжок
На вейках,
На плячах,
На каўняры —
Нібы гэта не Надзейка,
А снягурка на двары.

І. Шуцько

Адна ў нас толькі галава,
А вочак — два, і вушак — два,
І скроні дзве, і дзве шчакі,
І дзве нагі, і дзве рукі.
Але адзін і нос, і рот.
Ну, а калі б наадварот,
Адна рука, адна нага,
Язык і рот былі б па два,
Мы толькі б паспявалі —
Што елі, балбаталі.

С. Маршак. Пераклад Л. Забалоўкай

У паўсядзённым жыцці дзіця выконвае розныя дзеянні, якія патрабуюць умення рухацца ўперад, назад, ад сябе, падымаць(ца) ўверх, апускаць(ца) уніз. Дзіця павінна засвоіць, што ўперад — гэта спераду ад сябе, там, дзе твар; назад — там, дзе спіна; уверх — там, дзе галава; унізе — там, дзе ногі.

Замацаванне дадзенага арыентавання адбываецца і ў музычнай дзейнасці. Сумесна з дарослым можна выконваць розныя рухі (падымаць рукі, прысядаць, паварочвацца і г.д.) пад музыку, пры выкананні нескладаных песнак, якія прадугледжваюць адначасовае выкананне дзеянняў. Напрыклад, песенькі "Заінька", "Ходит Ваня" і інш.

Заінька

Заінька, походи!
Серенький, походи!
Вот так, вот так походи!
Заінька, повернись!
Серенький, повернись!
Вот так, вот так повернись!
Заінька, попляши!
Серенький, попляши!
Вот так, вот так попляши!
Заінька, топни ножкой!
Серенький, топни ножкой!
Вот так, вот так топни ножкой!
Заінька, поклонись!
Серенький, поклонись!
Вот так, вот так поклонись!

Зайчык мой

Зайчык мой, пахадзі!
Шэранькі, пахадзі!
Вось так, вось так пахадзі!
Ты павярніся, зай!
Ты павярніся, зай!
Вось так, вось так, шэры зай!
Зайчык мой, патанцуй!
Шэранькі, патанцуй!
Вось так, вось так патанцуй!
Зайчык мой, тупні ножкай!
Шэранькі, тупні ножкай!
Вось так, вось так тупні ножкай!
Зайчык мой, дай паклон!
Шэранькі, дай паклон!
Вось так, вось так дай паклон!

Пераклад Л. Забалоўкай

Аналагічную функцыю выконваюць гульні-забавы, пераймальныя гульні, якія патрабуюць ад дзіцяці ведаў аб уласным целе, умення выконваць дзеянні правай ці левай рукой, нагой.

Пры ажыццяўленні педагагічнага працэсу ў бытавой дзейнасці выхавальніку належыць

няўхільна прытрымлівацца аднаго патрабавання: падказваючы правільнае дзеянне, пазбягаць называння правай ці левай рукі або нагі словам *іншая*. Напрыклад: “Танечка, вазьмі лыжку ў правую руку. Вось твая правая рука” замест: “Танечка, вазьмі лыжку ў другую руку”. Замацаванне правільнага называння правага і левага бакоў цэла дапаможа ў будучым асэнсаванню напрамкаў дзеянняў накладання, прыкладання, лічэння (колькаснага і парадкавага), пісьма, чытання злева направа; асэнсаванню арыентавання ад сябе, ад *іншых аб’ектаў*.

Арыентаванне ў размяшчэнні прадметаў у групавым пакоі. Дзеля адчування камфортнасці, самасцвярджэння дзіцяці яго неабходна пазнаёміць з групавым пакоем (што ёсць у групе, дзе гэтыя прадметы размешчаны; у памяшканні групы ёсць спальны пакой, туалетны пакой, памяшканне для няні, раздзявалка). Знаёмства адбываецца ў асноўным у бытавой дзейнасці.

Асэнсаванню размяшчэння прадметаў у прасторы групавога пакоя спрыяе засваенне прыназоўнікаў *на, ва, у, над* і інш.

Вельмі карыснымі ў гэтай справе могуць стаць рухавыя гульні “Адшукай цацку”, “Дзе звініць?”. Напрыклад, гульня “Дзе звініць?”. Дзеці разам з выхавальнікам знаходзяцца ў адным канцы пакоя. Яны адварочваюцца да сцяны, а ў гэты час няня (ці іншы дарослы) са званочкам (ці бразготкай) у руцэ хаваецца ў другім канцы пакоя. Выхавальнік прапануе дзецям паслухаць, дзе звініць званочак (ці грыміць бразготка), і знайсці яго. Дзеці ідуць на гукі і адшукваюць яго. Падтрымайце малых, парадуйцеся разам з імі і абавязкова словам адзначце, дзе схаваўся званочак: “Вось здрава! Малайцы, дзеці, знайшлі званочак. А яго, аказваецца, наша няня схавала за шафай!” Гульня можа паўтарацца некалькі разоў.

Арыентаванне на лісце паперы. “Малыты” ўжо прымаюць удзел у маляванні, аплікацыі, і паспяховасць вынікаў гэтай дзейнасці ў большасці залежыць ад умення дзіцяці арыентавацца на лісце паперы як полі яго дзеянняў. Каб дапамагчы дзіцяці адчуць радасць ад працы, паставіць яго ў сітуацыю поспехаў, вельмі важна забяспечыць гэты поспех, навучыўшы малое разумець выраз *на лісце і ў сярэдзіне ліста, побач з..., дакладна да..., у вуглах ліста...*

Папярэдне пазнанне ліста паперы можа праходзіць у дыдактычных гульнях. Напрыклад, гульня “Прагулка матрошкі”. Вы можаце расказаць дзецям казку аб тым, як матрошка гуляла. Яна выйшла на палянку (зьялены ліст паперы), прыпынілася ў сярэдзіне яе (ставіце матрошку на сярэдзіну ліста), да яе прыскакаў зайчык і стаў побач (ставіце побач зайчыка), а з другога боку прыбегла і стала лісчка (ставіце ліску). Потым яны ўсе разам схаваліся тут, у куточку, таму што спалохаліся вялікага мядзведзя (ставіце фігуркі жывёл і матрошку ў адзін з вуглоў ліста паперы). Вось ён які вялікі, гэты мядзведзь. Ён выйшаў на паляну. Давайце яго паставім вась сюды: унізе ліста, і г.д. Можна расказаць пра розныя дзеянні ўдзельнікаў вашай казкі і перамяшчаць іх на лісце паперы.

Мы ўпэўнены: вашы гісторыі зацікавяць дзетак і вельмі ім спадабаюцца. А потым і яны змогуць расказаць для вас добрыя казкі.

Першапачатковае знаёмства з часам

Азнаямленне з часткамі сутак на падставе арыентавання на ўласную, найбольш характэрную для дадзенага адрэзку часу дзейнасць. Першае ўсведамленне сябе не толькі ў прасторы, але і ў часе — як гэта важна для дзіцяці. Яму хочацца і яно павінна ведаць, што адбываецца тады, калі мы гаворым яму *раніца* (ён устае, ідзе ў дзіцячы сад, снедае), *дзень* (ён гуляе, абедае), *вечар* (яго забіраюць дамоў, ён вячэрае), *ноч* (ён спіць).

Асэнсаванне часавых адрэзкаў у большасці адбываецца ў бытавой дзейнасці і зносінах з дарослымі. Бясконцыя пытанні дзіцяці, якія пачынаюцца са слова *калі?*, павінны знайсці водгук у выхавальніка, стаць магчымасцю для апісання дзейнасці дзіцяці ў той перыяд, аб якім ідзе гаворка. Дапамагчы даросламу можа мастацкае слова і творы выяўленчага мастацтва (карціны, адлюстраванні).

Вот и люди спят

Вот и люди спят,
Вот и птицы спят,
Зайцы спят на травушке,
Утки — на муравушке,
Ребятки — по коечкам,
Спят-поспят,
Всему миру спать велят.

Вось і людзі спяць

Вось і людзі спяць,
Вось і птушкі спяць,
Зайкі спяць на травачцы,
Качкі — на муравачцы,
Дзетачкі — у ложкачках,
Спяць ды спяць,
Цэлы свет, як сонны сад.

Пераклад Л. Забалоцкай

Травка-муравка

Травка-муравка
Со сна поднялась,
Птица-синица
За зерно взялась,
Зайка — за капусту,
Мышки — за корку,
Детки — за молоко.

Слон

Спать пора! Уснул бычок,
Лег в кроватку на бочок.
Сонный мишка лег в кровать.
Только слон не хочет спать.
Головой кивает слон,
Он слонихе шлет поклон.

Рано-рано поутру

Рано-рано поутру
Пастушок: "Ту-ру-ру-ру!"
А коровки в лад ему
Затянули: "Му-му-му!"
Ты, Буренушка, ступай
В чисто поле погуляй.
А вернешься вечерком,
Нас напоишь молочком.

Траўка-мураўка

Траўка-мураўка
Ад сну паднялася,
Птушка-сініца
За зерне ўзялася,
Зайчык — за капусту,
Мышкі — за скарынку,
Дзеткі — за малачко.

Пераклад Л. Забалоўкай

Слон

Час заснуць! Заснуў бычок,
Лёг у ложка на бачок.
Мішка лёг, каб спачываць.
Толькі слон не хоча спаць.
Галавой ківае слон,
Ён сланісе шле паклон.

А. Барто. Пераклад Л. Забалоўкай

Рана

Над лугамі ў зару
Пастушок: "Ту-ру-ру-ру!"
А кароўкі ў лад яму
Зацягнулі: "Му-му-му!"
Ты, Буронка, паспяшай,
Ды ў полі пагуляй.
Прыйдзеш познім вечарком,
Нас напоіш малачком.

Пераклад Л. Забалоўкай

ГРУПА “ЧАМУЧКІ”

(4 — 5 гадоў жыцця)

Асноўныя задачы азнаямлення “чамучак” з матэматыкай

У 4 — 5 гадоў дзіця можа засвоіць колькасныя характарыстыкі (*многа, адзін, лік, лічба, больш, менш, пароўну, палова* і г.д.); велічынныя (*даўжыня, вышыня, даўжэйшы, карацейшы, вышэйшы, ніжэйшы, таўсцейшы, танчэйшы, шырэйшы, вузейшы, большы, меншы*); прасторавыя (*фігура, форма*); прасторавыя напрамкі — *ад сябе, на сябе, ад іншых аб'ектаў*); часавыя (*раніца, дзень, ноч, вечар, суткі, учора, заўтра, дні тыдня, поры года*). Матэматычны матэрыял дапаможа развіць у дзіцяці мысліцельныя аперацыі класіфікацыі і серыяцыі на падставе параўнання мностваў прадметаў і з'яў па 1 — 2 прыкметах (велічыні, форме, колеру, зместу, ліку). Дзіця вучылася гэтаму і ў папярэдняй групе, але ўскладненне працы ў групе “Чамучак” праяўляецца ў тым, што дзеці параўноўваюць мноства па двух прыкметах адначасова, і ў тым, што ўводзіцца апасродкаваны спосаб параўнання (праз лік).

Задачи

У галіне колькасных уяўленняў:

- 1) знаходжанне *многа* і *адзін* прадметаў і з'яў у акаляючым асяроддзі;
- 2) навучанне практычнаму шляху параўнання мностваў па колькасці ўваходзячых у іх элементаў (прыёмы накладання і прыкладання);
- 3) навучанне апасродкаванаму параўнанню мностваў (шляхам колькаснага пераліку элементаў мностваў і параўнання атрыманых лікаў) у межах 10;
- 4) азнаямленне з лічбамі ад 0 да 9;
- 5) вызначэнне сувязяў і адносін паміж лікамі ў натуральным радзе;
- 6) фарміраванне наступных уяўленняў аб ліку: лік — гэта паказчык магутнасці мноства (вынік пераліку), не залежыць ад напрамку лічэння;
лік — гэта паказчык таго, якое па лічэнню месца ў радзе займае аб'ект; залежыць ад напрамку лічэння (у межах 10);
лік — гэта паказчык раўнамагутнасці мностваў (абстрактнае паняцце; не залежыць ад якасных і прасторавых прыкмет прадметаў);
наступны лік у натуральным радзе можна атрымаць шляхам дабаўлення адзінкі да папярэдняга ліку;
лік складаецца з адзінак (у межах трох);
- 7) падзел прадмета на 2 часткі з мэтай фарміравання паняцця *палова* і высвятлення суадносін паміж часткамі і цэлым.

У галіне ведаў аб велічыні:

- 1) вычляненне асобных параметраў велічыні (*даўжыня, шырыня, таўшыня, вышыня*). Параўнанне па гэтых параметрах практычным шляхам і на вока;
- 2) параўнанне двух прадметаў адначасова па двух параметрах: *даўжыні* і *шырыні*, *шырыні* і *вышыні* і г.д.;
- 3) пабудова серыяцыйнага раду па ўзору і па правілу па аднаму і двух прыкметах адначасова (колеру і велічыні, велічыні і форме, зместу і колеру і г.д.) з 3 — 5 прадметаў;
- 4) сувярэнне прадметаў пры дапамозе трэцяга, які выступае ў ролі ўмоўнай меркі.

У галіне ведаў аб форме прадметаў:

- 1) знаёмства з геаметрычнымі фігурамі пры дапамозе абследавання пачуццёва-рухальным шляхам пад кантролем зроку;
- 2) аналіз пабудовы фігур (наяўнасць і падлік вяршынь, старон, вуглоў; выяўленне характару суадносін вуглоў; магчымасці трансфігурацыі; адносін да ўжо вядомых фігур);
- 3) фарміраванне ўяўленняў аб лініі як мностве кропак (прамая, крывая, ломаная, дуга і паўдуга як часткі крывых ліній);
- 4) вызначэнне формы прадметаў.

У галіне арыентавання ў прасторы:

- 1) вызначэнне становішча прадметаў *справа* і *злева ад сябе*;

2) вызначэнне становішча прадметаў *зверху, знізу, уперадзе і ззаду ад іншых прадметаў*;

3) выкананне рухаў у зададзеным напрамку *ад сябе і ад іншых аб'ектаў*.

У *галіне ведаў аб часе*:

1) знаёмства з часткамі сутак на падставе характэрнай дзейнасці дарослых у вызначаны адрэзкі часу;

2) азнамленне з паняццем *суткі*, паслядоўнасцю змены сутак (*паняцці сёння, учора, заўтра*);

3) знаёмства з днямі тыдня;

4) фарміраванне наступных уяўленняў аб часавым адрэзку год: чатыры поры года, якія паслядоўна змяняюць адна адну; кожная пара года мае характэрныя праяўленні ў прыродзе і дзейнасці дарослых і дзяцей.

Фарміраванне колькасных уяўленняў

Знаходжанне многа і адзін прадметаў і з'яў у акаляючай прасторы. Ва ўзроставай групе “Маляты” мы пазнаёмлілі дзяцей з паняццямі *многа і адзін*, з тым, што яны знаходзяцца ў колькасных адносінах, якім чынам яны пераходзяць адно ў другое. Але нашыя дзеткі падраслі і настаў час замацаваць гэтыя ўяўленні і навучыць дзяцей адшукваць адзінкавыя і шматлікавыя групы прадметаў і з'яў у акаляючай прасторы. Дзейнасць гэта ўскладнена тым, што да колькаснага аналізу дадаецца яшчэ і прасторавы (уперадзе стаіць адзін мядзведзік, а ззаду — многа; на акенцы стаіць адзін вазон з кветкамі, а на паліцы ў кутку прыроды — многа).

У працэсе зносін выхавальнік можа звярнуць увагу дзяцей на тое, што ў акружэнні дзяцей ёсць прадметы, прадстаўленыя па аднаму (шафа для посуду, карціна на сцяне, гадзіннік і г.д.) і па многу (многа відэльцаў, сподкаў, лялек, кветак, раслін, кубкаў і г.д.). Каб дапамагчы дзецям, выхавальнік можа спецыяльна падзяліць акаляючае абсталяванне на зоны (участкі): стол выхавальніка, акно, сцяна, куток для гульняў, куток прыроды і г.д., спецыяльна падрыхтаваць у гэтых зонах прадметы *па аднаму і па многу*. Разглядаючы гэтыя зоны (іх можна назваць “станцыі” ў падарожжы па групавым пакоі), дзеці называюць прадметы, якіх тут *па аднаму і па многу*. У далейшым дзеці называюць прадметы, якіх *па аднаму і па многу* без падзелу групы на ўчасткі, у бліжэйшым наваколлі (музычная зала, пральня, кухня і г.д.).

Вельмі складаным, але захапляльным гэты працэс стане ў групе “Фантазёры”, калі дзеці будуць працягваць знаходзіць *многа і адзін* на групавым участку, на вуліцы і г.д.

Гэты пошук і называнне могуць суправаджацца гульнямі “Цягнік”, “Падарожжа”, “Многа і адзін”, “Заапарк”, “Зрабі наадварот” і інш. Усе яны накіраваны і на тое, каб развіць у дзіцяці ўважлівасць, мысленне. Напрыклад, гульня “Зрабі наадварот”. Гуляючы дзеці і вядучы (ім можа быць спачатку выхавальнік, а потым дзіця). Вядучы тлумачыць, што ён будзе рабіць нейкія дзеянні адзін ці многа разоў, а дзеці павінны паўтарыць гэтыя дзеянні, але калі вядучы зрабіў дзеянне адзін раз, то дзеці павінны тое ж дзеянне паўтарыць многа разоў, і наадварот: калі вядучы робіць нешта многа разоў, дзеці — толькі адзін раз. Так, вядучы пляскае ў далоні многа разоў, дзеці — адзін раз; вядучы прысядае адзін раз, дзеці — многа разоў; вядучы спявае гук “ля” адзін раз, дзеці — многа разоў і г.д.

У гульню “Многа і адзін” можна пагуляць з дзецьмі і ў групавым пакоі, і на прагулцы. Дзеці становяцца ў лінію перад вядучым (ці кругам з вядучым у цэнтры). Вядучы кідае мяч аднаму з дзяцей і гаворыць слова *адзін*. Дзіця павінна ў адказ кінуць мяч і сказаць назву аднаго з прадметаў, якіх у групе па аднаму. Калі вядучы гаворыць слова *многа*, дзіця ў адказ называе тыя прадметы, якіх у групе многа, і кідае мяч.

Можна стварыць гульні з выкарыстаннем мастацкага слова. Напрыклад, гульня “Зорачкі і месяц”. Расказваем дзецям верш Л. Саўчук “Адзін”:

Очень грустно Кенгуренку:

(Паказваем малюнак, на якім намалявана Кенгураня.)

Нет ни брата,
Ни сестреники.
В небе грустная луна.

(Паказваем жоўты круг з сумным тварам.)

И она везде одна.
Только солнышко смеется.

(Паказваем жоўты круг з праменчыкамі і вясёлым тварам.)

Сумна так Кенгураняці:

Ні сястры ў яго,
Ні брата.
Поўня сумная відна,

І заўжды яна адна.
Толькі сонейка смяецца:

Солнцу весело живется.
У него сестрички есть.
Ярких звездочек не счесть.

Сонцу весела живеца.
У яго сястрычак многа —
Ясных зорак над дарогай.

Пераклад Л. Забалоўкай

(Паказваем многа бліскучых зорчак, якія зроблены так, каб было магчыма выкарыстаць іх у якасці капялюшыкаў для гульні.)

Пытаемся ў дзяцей: “Чаму Кенгураняці было вельмі сумна? (Таму, што ён быў адзін.) А месяцу? (Таксама ён быў адзін.) А чаму так весела смяецца сонейка? (Таму, што ў яго было шмат сястрычак — яркіх зорчак.)” Расказваем дзецям, што зорчак стала вельмі шкада месяца, і яны захацелі развесяліць яго. Таму ноччу, калі нам свеціць месяц, усе зорачкі таксама свецяцца і веселяцца, а калі ўзыходзіць сонейка, яны кладуцца спаць. Прапануем дзецям быць “зорчакмі” (надзяваем ім капялюшыкі-зорачкі) і па чарзе паказваем то круг-месяц, то круг-сонейка.

Калі паказваем “сонейка”, дзеці прысаджваюцца, закрываюць вочкі, а выхавальнік гаворыць: “Як многа зорчак палегла спаць”, а калі паказваем “месяц”, то дзеці падбгаюць да “месяца”, скачуць, бегаюць, смяюцца, а выхавальнік гаворыць: “Вось і месяцу не сумна. У яго цяпер шмат братоў і сястрычак, і ўсе яны з ім ноччу веселяцца”. Змену “сонейка” і “месяца” можна суправаджаць загадкамі:

Раннім утром солнце всходит.
Сколько сонц над полем бродит?

(Одно)

Вечером встает луна.
Сколько в небе лун?

(Одна)

Вочы сонца адкрывае.
Колькі сонейкаў блукае?

(Адно)

Поўня вечарам плыве.
Колькі поўнікаў жыве?

(Адзін)

Пераклад Л. Забалоўкай

Навучанне практычнаму шляху параўнання мностваў па колькасці элементаў, якія ўваходзяць у іх (прыёмы накладання і прыкладання). На 2-м і 3-м гадах жыцця дзеці ўжо набылі вопыт устанаўлення ўзаемаадназначнай адпаведнасці шляхам практычнага дзеяння спарвання. Гэты вопыт у групе “Чамучак” павінен стаць падмуркам для фарміравання ўмення параўноўваць мноства як практычным шляхам, так і апасродкавана (праз лік). Работа з дзецьмі пачынаецца з набыцця імі ўменняў параўноўваць па колькасці прыёмамі накладання і прыкладання.

Чаму павінны навучыцца дзеці?

Ім трэба зразумець, што дзеянні накладання і прыкладання патрэбны тады, калі трэба даведацца, якіх прадметаў больш ці менш, ці іх пароўну. Важна, каб дзеці дзейнічалі правай рукой, злева направа, накладвалі прадметы ці іх адлюстраванні непасрэдна на элементы другога мноства, накладвалі столькі прадметаў, колькі іх у другім мностве, не прапуская ніводнага элемента.

Пазнавальна-практычная дзейнасць выступае ў гэтым працэсе ў ролі галоўнай. Гэтая дзейнасць можа быць спецыяльна арганізаванай, а можа выкарыстоўваць любыя магчымыя сітуацыі, у якія трапляюць дзеці ў сваім паўсядзённым жыцці. Але не ўпусціце гэтыя моманты!

Разгледзім, як можна спецыяльна арганізаваць навучанне. Дзеля гэтага можна падрыхтаваць спецыяльны матэрыял: 2 мноствы, сюжэтная звязаныя паміж сабой. Гэта могуць быць адлюстраванні ці натуральныя прадметы. Напрыклад, лісцікі і жучкі, вожыкі і яблыкі, зайчыкі і морквы, дзяўчынкі і парасоны, хлопчыкі і мячыкі і г.д.

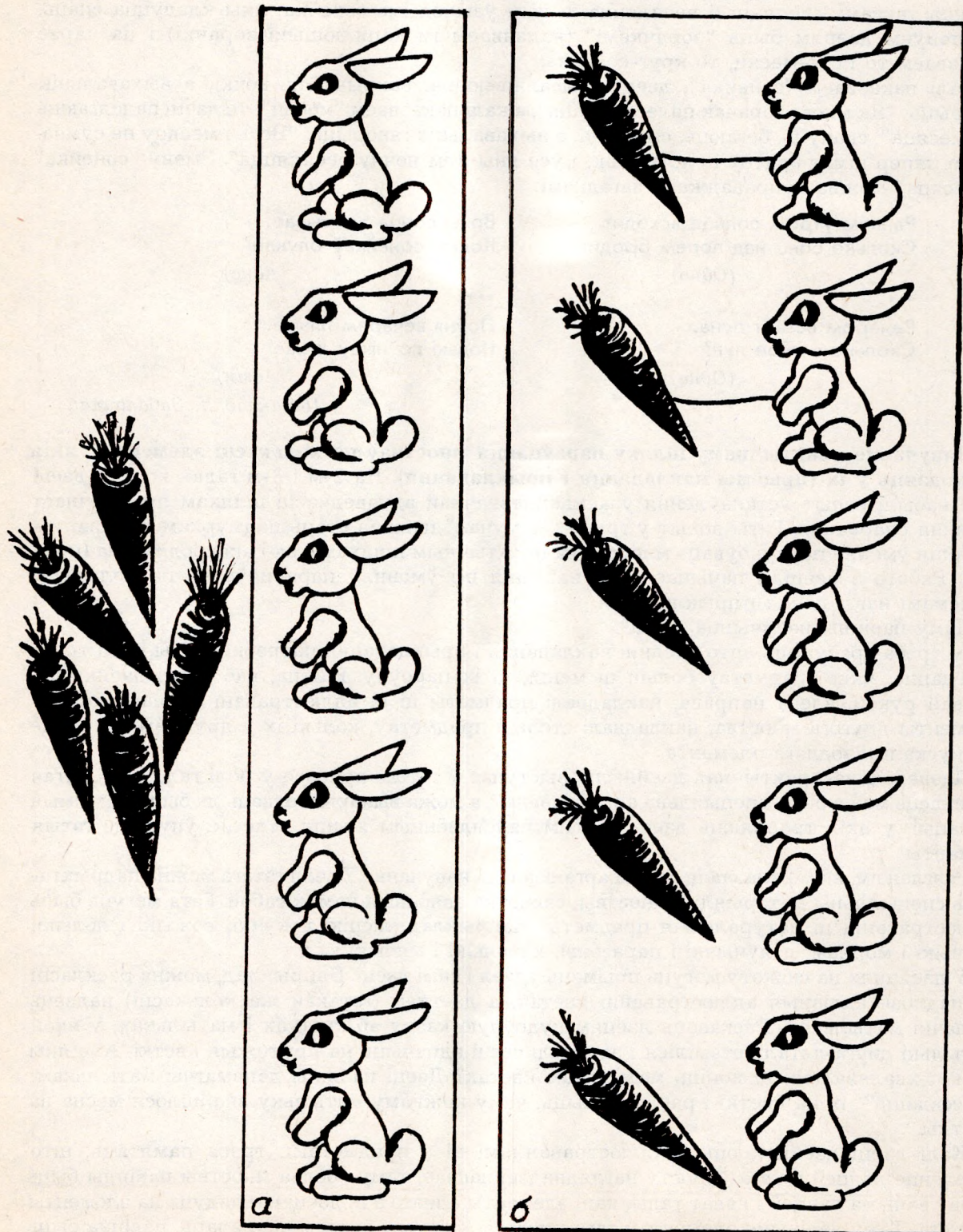
У дзеянні па сюжэту могуць прымаць удзел і самі дзеці. Напрыклад, можна раскласці на падлозе вялізныя адлюстраванні кветак, а дзецям (гэткай жа колькасці) надзець шапачкі матылькоў. Расказаць дзецям цудоўную казку аб кветках і матыльках, у якой матылькі доўга ляталі, стаміліся і захацелі сесці адпачыць на прыгожыя кветкі. Але яны вельмі хваляваліся: ці хопіць матылькам кветак? Дзеці павінны дапамагчы матылькам: “расадзіць” іх на кветкі і растлумачыць, чаму кожнаму матыльку знайшлося месца на кветцы.

Калі дзеці дзейнічаюць з адлюстраваннямі ці з прадметамі, трэба памятаць, што мысленне дзяцей гэтага ўзросту нагляднадзейнаснае, таму абодва мноствы павінны быць перад вачыма дзяцей і нават тады, калі элементы аднаго з іх дзеці накладуць на элементы другога. Таму велічыня элементаў таго мноства, якое мы будзем накладваць, павінна быць на 1/3 ці напалову менш за велічыню элементаў другога мноства. Напрыклад, мы прапануем

дзеям выявы рамонкаў і матылькоў. Памер матылькоў, якія па сюжэту сядуць адпачыць на рамонкі, павінен быць меншы за памер рамонкаў. Гэта патрабаванне можа быць знята, калі ідзе навучанне прыёму прыкладання. І яшчэ адно нельга забываць: мы з вамі вельмі хочам, каб нашы дзеці самастойна мыслілі, выконвалі любое заданне разумна. Таму кожную вучэбную сітуацыю трэба афармляць як праблемную. Вось таму мы раім часцей прапаноўваць дзецям адно з мностваў (тое, што будзем накладваць ці прыкладаць) большае за другое па колькасці на 2 — 3 элементы. Пры гэтым мы гаворым дзецям, што яны павінны пакласці столькі, колькі...

Алгарытм навучання:

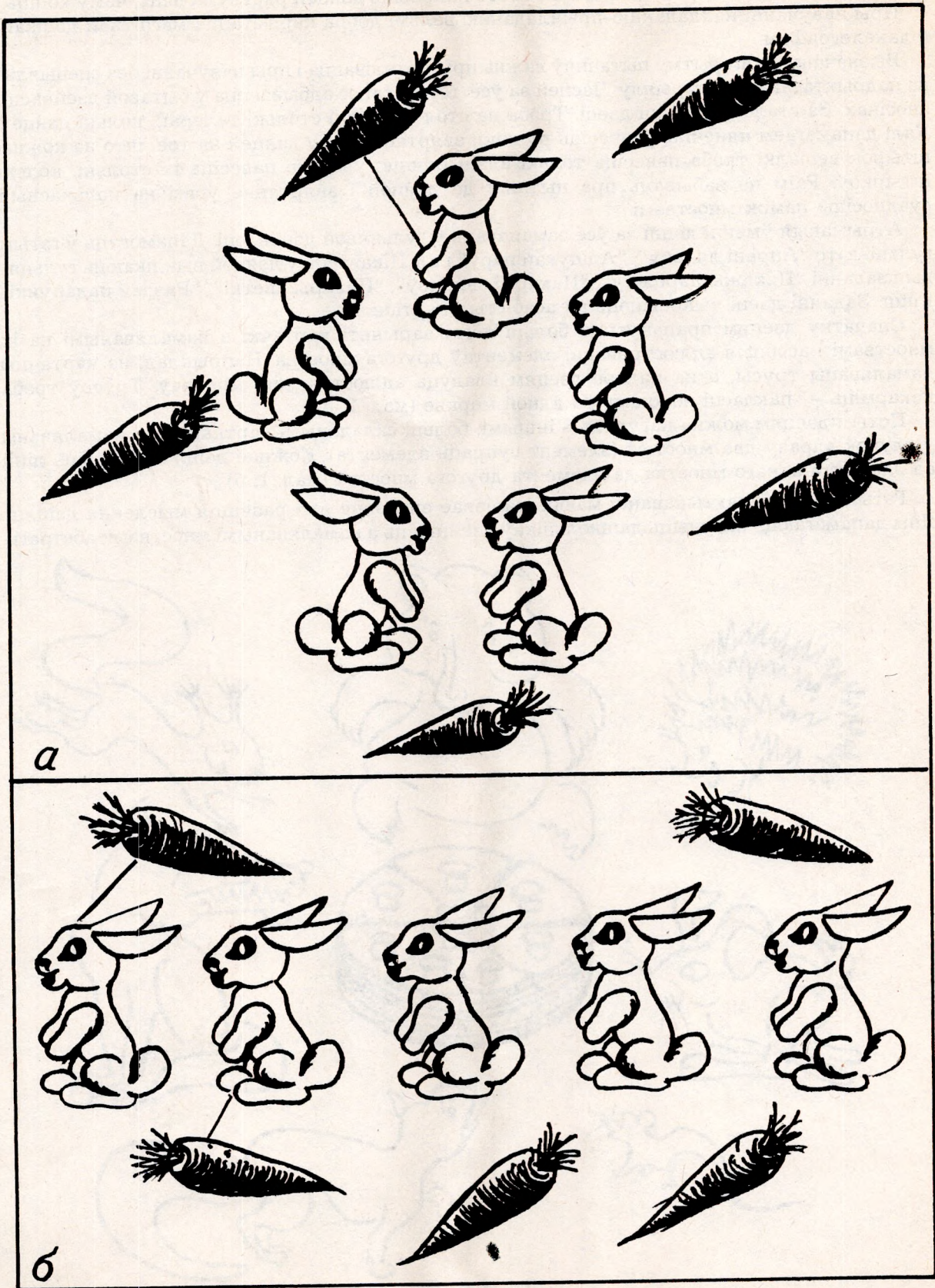
1. Паказваем мноствы.



Мал. 1

2. Задаем наступныя пытанні:

— Што гэта? (Трэба заўважыць, што гэтае пытанне не бескарыснае. Яно прымушае класіфікаваць аднародныя ці разнародныя аб'екты ў мноствы. Гэтае пытанне мы задаем, характарызуючы адно і другое мноства.)



— Колькі адных прадметаў? Колькі другіх?

Накладаем (прыкладаем) элементы аднаго мноства на (да) элементы(таў) другога.

— Чаго больш? Чаго менш? (Можна спытацца ў дзяцей: “Ці хоціць адным прадметам другіх?” Але пастаўленае такім чынам пытанне не прымушае дзіця вырашаць праблему словамі *столькі — колькі*. Таму далей трэба папрасіць дзяцей растлумачыць, чаму хоціць.)

Пры навучанні накладанню-прыкладанню вельмі добра карыстацца магнітнай дошкай, фланелеграфам.

Вызначанага алгарытму пытанняў важна прытрымлівацца і пры навучанні без спецыяльна падрыхтаванага матэрыялу. Часцей за ўсё гэты працэс адбываецца ў бытавой дзейнасці, зносінах. За сталом сядзяць дзеці. Трэба на стол пакласці столькі талерак, колькі дзяцей. Калі дапамагам нянецчы развесіць ручнікі, звяртаем увагу дзяцей на тое, што на кожны штырок вешалкі трэба павесіць толькі адзін ручнік; увогуле павесіць іх столькі, колькі штыркоў. Раім не забываць пра пытанні да дзяцей і звяртанне ўвагі на колькасны суадносіны паміж мноствамі.

Атрыманыя ўменні лепш за ўсё замацаваць у гульнявой дзейнасці. Дапамогуць у гэтым гульні-лато “Апрані ляльку”, “Адшукай пару” і г.д. Цікаваць у дзяцей выклікаюць гульнявыя заданні “Пакажы дарожку”, “Пакармі звяркоў”, “Падары кветкі”, “Раздай падарункі” і інш. Заданні дзеці выконваюць на асабістых картачках.

Спачатку дзецям прапануецца больш лёгкі варыянт: картачкі з намаляванымі на іх мноствамі і асобныя адлюстраванні элементаў другога мноства. Напрыклад, на картачцы намаляваны трусцы, а на паднос дзецям кладуць адлюстраванні моркваў. Трусцоў трэба накарміць — пакласці кожнаму па адной моркве (мал. 1, а).

Потым дзецям можна пагуляць з іншымі, больш складанымі карткамі, дзе намаляваны ў слупок адразу два мноствы (элемент супраць элемента). Кожнае дзіця праводзіць лініі ад элемента аднаго мноства да элемента другога мноства (мал. 1, б).

Гэтыя гульні-практыкаванні маюць вялізнае значэнне для развіцця мыслення дзіцяці. Яны дапамагаюць навучыць дашкольнікаў дзейнічаць з намаляванымі мноствамі, абстрагі-



раваца, а ў далейшым перайсці да дзеянняў з графічным абазначэннем мностваў. І з іншага пункту гледжання: дзеця практыкуецца ў маляванні ліній у розных напрамках, калі аб'ядноўвае лініяй насупраць размешчаныя элементы (мал. 2).

Дзецям можна прапанаваць картачку, на якой намалюваны мноствы, адно з якіх разнароднае (мал. 3).

Расказаць пра картачку з дапамогай верша:

Как-то вечером к медведю
На пирог пришли соседи:
Еж, барсук, енот, косой,
Волк с плутовкою лисой.
А медведь никак не мог
Разделить на всех пирог.
Помоги ему скорей,
Угости-ка всех зверей!

Як увечар да мядзведзя
На пірог прыйшлі суседзі:
Вожык, зайка і барсук,
Воўк, ліса, янот і грук
Проста ў дзверы: "Нас прымай,
Піражка ўсім нам дай".
А мядзведзь ніяк не змог
Падзяліць на ўсіх пірог.
Ты яму дапамажы
Надзяліць іх ад душы!

Пераклад Л. Забалоцкай

Дзеці "даюць" кожнаму звярку "кавалак пірага": малююць лініі ад кожнага кавалка да кожнага звера. Не трэба забываць пра аналіз зробленага дзеяння:

- Ты кожнага звера пачаставаў кавалачкам пірага?
- Чаго больш: звяроў ці кавалачкаў пірага? Чаго менш?

Калі дзеці засвоцяць колькаснае значэнне ліку, можна суправаджаць аналіз вызначэннем адпаведнасці не толькі колькасці, але і лікаў. Спытацца:

- Колькі звяроў?
- Колькі кавалачкаў пірага?
- Пароўну, па колькі?

Ці, напрыклад, расказаць маленькі вершык-загадку:

Пять мальчиков,
Пять чуланчиков.
Разошлись мальчики
В темные чуланчики.
Каждый мальчик —
В свой чуланчик.

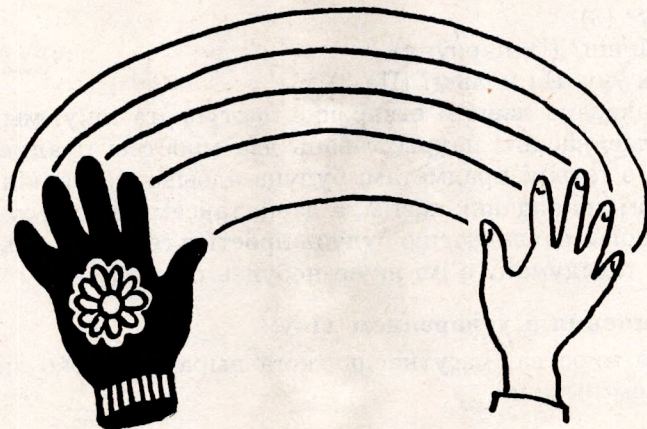
(Пальцы и перчатка)

Вось пяцёра хлапчанят,
І, вядома ж, пяць тут хат.
Разышліся хлапчаныты
Па маленькіх цёмных хатах.
Кожнае дзіцянятка
У каморку-хатку.

(Пальцы і пальчатка)

Пераклад Л. Забалоцкай

Калі дзеці здагадаюцца, аб чым гаворыцца ў загадцы, паказаць ім мал. 4. І прапанаваць паказаць лініямі "шлях" кожнаму хлопчыку-пальчыку ў сваю каморку. Прааналізаваць малюнку дзецяці пры дапамозе пытанняў, аналагічна папярэдняму заданню.



Мал. 4

Навучыць параўноўваць мноствы па колькасці элементаў вельмі дапаможа і мастацкая дзейнасць: дзеці малююць да кожнага шарыка адну нітачку. І радуецца: колькі шарыкаў, столькі і нітачак. Да кожнага сцяжка — адну палачку, да кожнага кацянятка — клубочак. Тое ж адбываецца і на аплікацыі і пры канструяванні.

Хочацца сказаць, што практычны шлях параўнання мностваў па колькасці ўваходзячых элементаў — гэта тая дзеянні, да якіх дзеці звяртаюцца заўсёды, калі не могуць падлічыць

мноствы ці калі ім трэба праверыць правільнасць свайго лічэння. Таму авалодванне прыёмамі накладання і прыкладання — падмурак для фарміравання розных матэматычных уяўленняў у далейшым.

Навучанне апасродкаванаму спосабу параўнання мностваў. Знаёмства з утварэннем ліку і колькасным лічэннем. Вы не забылі, што знаёмства з лікам, лічэннем мы абавязкова павінны афармляць сітуацыяй вырашэння праблемы: колькі? чаго больш? чаго менш? чаму? Але дзеткі ўжо могуць вырашыць гэтую праблему на больш высокім узроўні. Ім даступна параўнанне мностваў, не элемент з элементам, а магутнасць аднаго з магутнасцю другога (лік з лікам). А дзеля гэтага трэба растлумачыць, што такое лік, як ён атрымліваецца, як трэба лічыць.

У працэсе пазнання колькасных адносін у акаляючым свеце дзеці павінны засвоіць, што любы наступны лік можна атрымаць шляхам дабаўлення 1 да ўжо знаёмага ліку, такім чынам, паказваецца ўтварэнне новага ліку. Гэты працэс належыць будаваць на падставе параўнання двух мностваў, выражаных сумежнымі лікамі, шляхам парушэння роўнасці дабаўленнем аднаго прадмета. Дзеці павінны навучыцца дыферэнцыраваць працэс лічэння ад яго выніку, пазнаёміцца з правіламі колькаснага лічэння: пачынаць лічэнне са слова *адзін* (*адна, адно*), дапасоўваць лічэбнікі да назоўнікаў, называць лічэбнікі ў строгім парадку іх следавання ў натуральным радзе, выкарыстоўваць абагульняючы жэст, называць назоўнікам толькі выніковы лік, адказваць на пытанні *колькі?* толькі лікам, пры лічэнні не прапускаць прадметы, не лічыць адзін прадмет двойчы, лічыць злева направа.

Дзеткі вельмі часта трапляюць у сітуацыі, калі дарослыя на іх вачах пералічваюць тыя ці іншыя прадметы. Дарослыя тым самым вырашаюць свае надзённыя праблемы, а дашкольнікі — толькі сведкі. Таму наша з вамі задача: карыстаючыся любым выпадкам, любым відам дзейнасці, звярнуць увагу дзяцей на патрэбнасць лічэння, прыцягнуць іх да лічэння.

Але мы павінны заўсёды прытрымлівацца **алгарытму пытанняў і дзеянняў**, каб нашыя дзеці не толькі механічна запомнілі парадак лічэбнікаў, але і зразумелі сэнс лічыльнай аперацыі і такім чынам навучыліся дыферэнцыраваць працэс лічэння ад яго выніку.

Напрыклад, вы ставіце крэслы да сталаў і гаворыце:

— Вось за гэтым сталом будуць сядзець Васілёк, Таня і Святлана. Кожнаму з іх мы паставілі крэсла. Як вы думаеце, колькі нам трэба паставіць крэслаў?

— Сапраўды, давайце падлічым: колькі ў нас дзяцей, столькі і крэслаў паставім. (Растлумачылі мэту колькаснага лічэння.)

Далей вы раскрываеце перад дзецьмі правілы лічэння. І, карыстаючыся абагульняючым жэстам, падводзіце вынік:

— Тры дзіцяці.

Спачатку дзеці не лічаць, а толькі так, як вы, называюць выніковы лік і карыстаюцца абагульняючым жэстам. Потым яны могуць лічыць разам з дарослымі.

Пасля таго як пералічаны дзеці, мы пералічваем крэслы і задаем пытанні:

— Колькі дзяцей? (3)

— Колькі крэслаў? (3)

— Чаго больш? Менш? (Іх пароўну)

— Сапраўды, пароўну. Па колькі? (Па 3)

Калі мы хочам паказаць дзецям стварэнне наступнага ліку, мы павінны спецыяльна арганізаваць нашу дзейнасць і падрыхтаваць два мноствы прадметаў (ці іх адлюстраванняў). Добра, калі з гэтымі прадметамі будуць адбывацца нейкія дзеянні, яны будуць удзельнічаць у нейкім апавяданні, казцы, а дзеці таксама будуць удзельнікамі казачных падзей. Нават калі вашай нагляднасцю будуць простыя геаметрычныя фігуры, абавязкова іх трэба адушаваць і прыдумаць з імі якую-небудзь прыгоду.

Алгарытм азнаямлення з утварэннем ліку:

1) паказваем адно мноства, магутнасць якога выражана ўжо знаёмым дзецям лікам (напрыклад, 3). Задаем пытанні:

— Што гэта?

— Колькі іх?

2) паказваем другое мноства, магутнасць якога роўная з магутнасцю першага (3):

— Што гэта?

— Колькі?

3) параўноўваем мноствы па колькасці элементаў, якія ўваходзяць у іх:

— Чаго больш?

— Чаго менш?

— Пароўну, па колькі?

4) парушаем роўнасць (дадаем да аднаго з мностваў адзін элемент);

5) параўноўваем зноў:

— Чаго цяпер больш?

6) пералічваем большае мноства (лічэнне да новых межаў заўсёды павінен браць на сябе выхавальнік):

— А вось колькі цяпер прадметаў, я вам, дзеткі, падлічу (выхавальнік зноў напамінае правілы лічэння, лічыць).

— Дык колькі прадметаў? (4)

7) параўноўваем мноствы праз лік, сумежныя лікі:

— Гэтых прадметаў, мы казалі, 4, а гэтых — 3, іх менш. Які лік большы: 4 ці 3?

— Які лік меншы: 3 ці 4? На колькі лік 3 меншы за лік 4? На колькі лік 4 большы за лік 3?

8) аднаўленне роўнасці:

— Давайце зробім, каб было зноў пароўну. Як нам гэта зрабіць? (Дзеці прапаноўваюць адняць адзін прадмет (і так можна) ці дадаць да другога мноства адзін прадмет. Мы павінны звярнуць увагу на апошняю прапанову.);

9) лічэнне другога мноства.

Выхавальнік зноў бярэ на сябе гэтую ролю:

— Колькі цяпер прадметаў, я вам падлічу (пералічвае, прытрымліваючыся правілаў);

10) параўнанне мностваў праз лік:

— Колькі гэтых прадметаў? (4)

— А гэтых колькі? (4)

— Чаго больш? Менш? (Пароўну)

— Пароўну, па колькі? (Па 4)

Атрыманыя ўменні дзеці могуць замацаваць у розных відах дзейнасці: у гульні, бытавой і мастацкай дзейнасці, зносінах.

Вельмі карыснымі ў гэтай справе могуць быць вершы Ю. Тувіма, С. Маршака, С. Міхалкова, А. Лойкі, В. Віткі і інш., у якіх ёсць пералік персанажаў, розныя лічылкі, пацешкі, песенькі, загадкі.

Напрыклад:

Боб ды боб — два бабы,
А яшчэ боб — тры бабы.

У мяне аж два кані,
Калі хочаш — дагані!

Д. Бічэль-Загнетава

Секрет

Вот — Один, и вот — Один.

Тот — один, и тот — один.

У того и у того

Нет на свете никого.

"Эх, Один! — сказал Один, —

Ты один, и я один!

Невозможно никому

Жить на свете одному".

"Стой! — сказал другой Один, —

Знаю я секрет один!

Мы теперь с тобой вдвоем.

Вдвоем лучше заживем!

Будем вдвое мы сильней!

Вдвое будем веселей!

Потому что станет нас

Вдвое больше, чем сейчас!"

Вл. Орлов

Сакрэт

Вось — Адзін, і вось — Адзін.

Той — адзін, і той — адзін.

І ў таго і ў другога

Ва ўсім свеце анікога.

"Эх, Адзін! — сказаў Адзін, —

Ты адзін, і я адзін.

Ты адзін не пражывеш,

Заравеш — не запяеш".

"Стой! — сказаў другі Адзін, —

Ведаю сакрэт адзін.

Удваіх мы будзем жыць,

І па мору ў подцы плыць.

Будзем разам мы мацней!

Удваіх нам весялей!"

Пераклад Л. Забалоцкай

У бабулі Дар'і
Унучка Наталля,

Сабачка Дружок

І коцік Пушок.

Колькі сяброў у бабулі? (3)

Дятел школу открывает,
Всех учиться приглашает:
— Ну, с чего начнем? Со счета!
Это легкая работа! —
Стукнул раз —
Удод прилетел на вяз.
Стукнул два —
Прилетела сова.
Стукнул три —
Вышли из реки бобры.

А. Каминчук

Дзяцел школу адкрывае
І вучыцца запрашае:
— Пачынаем мы лічыць.
Будзем лікі мы вучыць.
Стукнуў раз —
Удод прыляцеў на вяз.
Стукнуў два —
Прыляцела сава.
Стукнуў тры —
Выйшлі з рэчкі бабры.

Пераклад Л. Забалоцкай

Вот танцуют Коля с Олей,
Пляшут рядом Кира с Ирой.
— В круг, ребята, шире, шире.
Сколько всех ребят?.. (Четыре)

Вось танцуюць Коля з Оляй,
Скачуць побач Кіра з Ірай.
— Дзеткі, круг ваш — шырай, шырай!
Колькі ўсіх дзяцей?.. (Чатыры)

Пераклад Л. Забалоцкай

Адзін, два — Юля, Ната,
Оля, Коля йшлі да хаты.
А за імі йшоў Ярома.
Колькі ўсіх — табе вядома?
Невядома? Палічы.
А хто ведае — маўчы. (5)

І. Крупко.

Чоран, ды не воран,
Рагат, ды не бык,
Шэсць ног без капыт,
Ляціць — вые,
Сядзіць — зямлю рые.
(Жук)

На скамейку дружно в ряд
Село несколько ребят:
Петя, Маша, Таня,
Саша с братом Ваней,
Катя тоже хочет сесть.
Сколько будет всех их?.. (Шесть)

А на лаўцы дружна ў рад
Селі некалькі рабят.
Пеця, Маша, Таня,
Саша з братам Ванем.
Каця села на краёчку.
Колькі ўсіх дзяцей-званочкаў? (Шэсць)

Пераклад Л. Забалоцкай

Слушай, маленький дружок:
Вот с капустой пирожок,
Вот с грибами, вот с вареньем,
Не пирог, а объеденье.
Этот с мясом, тот с морковкой,
Посмотри, как сделан ловко.
Этот с рыбой, тот с картошкой
Пригорел совсем немножко.
"Я голодный, все их съем!"
Сколько дать тебе?
Дай... (семь).

Ты паслухай, мой дружок:
Вось з капустай піражок,
Вось з варэннем, вась з грыбамі.
Смаката — каштуйце самі.
Гэты з мясам, гэты з морквай,
І скарыначкай нягоркай.
Гэты з рыбай, гэты з бульбай,
Прыгарэў — зважаць не будзем!
"Я галодны, усе іх з'ем!"
Колькі возьмеш?
Дай мне... (сем).

Пераклад Л. Забалоцкай

Посадила бабка в печь
Пироги с капустой печь.
Для Наташи, Коли, Вовы
Пирожки уже готовы.
Да еще один пирог
Кот под лавку уволок.
Да в печи — четыре штуки.
Пироги считают внуки.
Если можешь, помоги
Сосчитать им пироги! (8)

Н. Кончаловская

Пірагі з капустай бабка
У печку садзіць — не аладкі.
Для Наташы, Колі, Вовы
Піражкі ўжо гатовы.
Ды яшчэ адзін пірог
Кот пад лаўку павалок.
Ёсць яшчэ чатыры штукі.
Піражкі лічылі ўнукі.
Ты таксама пабяжы
І лічыць дапамажы. (8)

Пераклад Л. Забалоцкай

Колькі кошка у кашы?

Берагам ішоў Цімошак,
Нёс лазовы цяжкі кошык.
Варушыўся дужа кошык —
Там сядзела многа кошка.

Адпачыць прылёг Цімошак,
Задрамаў —
Раскрыўся кошык.
Кошкі хітрыя паволі
Разбрыліся ўсе па волі.

Кошка першая пайшла
Частвацца да бусла,

Пачастунак дужа слабы —
Не да смаку кошцы жабы.

А другая кошка Мурка
З вераб'ём гуляла ў жмуркі.
Дзве схаваліся за горкай,
Дзве сачылі за вавёркай,
Дзве ўцякалі ад ваўкоў,
Хвост на плечы — і дамоў!

Спаў Цімошак да цямна,
Засталася з ім адна.

Ты падумай і скажы,
Колькі кошка у кашы?
(Спачатку было 9, засталася 1).

Р. Барадулін

Сколько

Живет в зоопарке печальный жираф.
Вот если б поблизости был телеграф,
Тогда бы он по телеграфу
Из Африки вызвал жирафу.
Дают ему листья — сплошной витамин,
Но скучно ему, он —

ОДИН.

Живут в зоопарке тылени-пловцы,
Тюлени похожи, они близнецы.
Как станут резвиться, ныряя,
Подумаешь — целая стая:
Спина — голова,
Спина — голова...
А их в самом деле —

ДВА.

Живет в зоопарке семейка макак,
Спокойно сидеть не желают никак.
Как жаль, что бывают на свете
Макакообразные дети!..
Попробуй таких шалунов усмири,
Хотя их немного —

ТРИ.

Живут в зоопарке гривастые львы,
Им стыдно косматой своей головы,
Что ж делать, когда парикмахер
От них убегает в страхе?
Ведь нету зверей в целом мире
Страшнее, чем эти

ЧЕТЫРЕ.

Живут в зоопарке лесные ежи,
Ты сам их не трогай и всем расскажи,
Что лучше от всякого злюки
Держать за спиною руки.
Их гладить не надо, а лучше считать,
Их с папой и мамой —

ПЯТЬ.

Живет в зоопарке двугорбый верблюд.
Верблюды не просят изысканных блюд,
Не кланчат ситро и тянучки,
Верблюды едят колючки.

В пустыне подолгу могут не есть.
Здесь кушают сено все

ШЕСТЬ.

Живет в зоопарке злодейка змея,
И с нею змеиная злая семья,
И все называются кобрами,
И все притворяются добрыми.
Ты змеям не верь. Я не понял совсем,
Зачем их так много —

СЕМЬ.

Живут в зоопарке речные бобры,
И где только прячут они топоры?
Я слышал, бобры — строители,
И дети бобров, и родители.
Пойдем у кого-нибудь спросим,
Как строят дома эти

ВОСЕМЬ.

Живет в зоопарке чистюля-енот,
Немытую пищу он в рот не берет.
А это — енотовы дети,
Сейчас им дадут по конфете.
Глядите: конфеты и те ведь
Полощут в корыте все

ДЕВЯТЬ.

Живут в зоопарке павлины-друзья.
И есть у павлинов забота одна:
Павлинам ужасно обидно —
Самим-то хвостов не видно!
Им зеркало надо повесить.
Об этом мечтают все

ДЕСЯТЬ.

Живут в зоопарке, как будто свои,
Синицы, и голуби, и воробьи.
Все прыгают с ветки на ветку,
Для них не построили клетку:
Стеречь их не нужно строго,
Их очень и очень

МНОГО.

И. Токмакова.

Раім звярнуць увагу на тое, што вялікую ролю ў замацаванні ведаў аб ліку і развіцці дзіцячай памяці, уяўлення, мыслення адыгрываюць розныя сюжэтна-ролевыя гульні ("Магазін", "Дом" і г.д.), настольна-друкаваныя ("Лато", "Падарожжа" і інш.), гульні з палачкамі,

дзе дзецям даюцца розныя заданні на выкладванне з вызначанай колькасці палачак розных прадметаў, іх трансфігурацыі. Напрыклад:

- з 6 палачак — домік;
- з 4 — квадрат;
- з 8 — 2 квадраты, з 7 — таксама 2 квадраты;
- з 10 — 3 квадраты;
- з 8 — сцяжок;
- з 10 — елачку, потым — зорачку.

З пункту гледжання развіцця ў дзіцяці пазнавальнай сферы вельмі неабходна пазнаёміць “Чамучак” з тым, што пералічыць мноствы мы можам не толькі пры дапамозе зроку, але і пры дапамозе слыху, дотыку.

Лічэнне навобмацак. Дзецям вельмі цікава будзе пазнаць, колькі прадметаў схавана пад сурвэткай ці ў мяшэчку. А для гэтага яны павінны засвоіць алгарытм дзеянняў пры лічэнні вобмацакам. Каб аблегчыць праблему, трэба прыгатаваць спецыяльныя картачкі, на якія лінейна нашыць ці наклеіць невялічкія прадметы. На першым часе картачку можна не накрываць, але папярэдзіць дзяцей, каб лічылі сумленна, не падглядвалі, дзейнічалі толькі рукамі.

Алгарытм дзеянняў:

- 1) знаходзім з левага краю першы прадмет;
- 2) хаваем яго пад левую руку;
- 3) гаворым *адзін* і запамінаем;
- 4) правай рукой праводзім далей у правы бок, пакуль не знойдзем яшчэ адзін прадмет;
- 5) левай рукой накрываем яго;
- 6) гаворым *два*, запамінаем і г.д., пакуль прадметы не скончацца.

Лічэнне прадметаў у мяшэчку больш складанае, таму што прадметы ў ім перасыпаюцца і адзін і той жа прадмет можна палічыць і двойчы, і тройчы. Таму тут таксама трэба дзейнічаць дзвюма рукамі і быць вельмі ўважлівым.

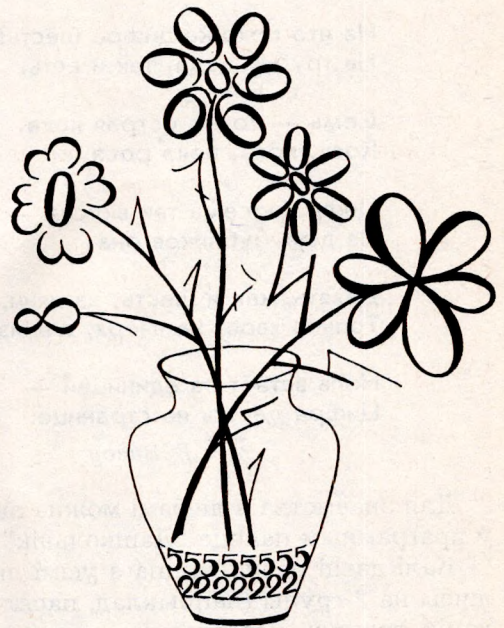
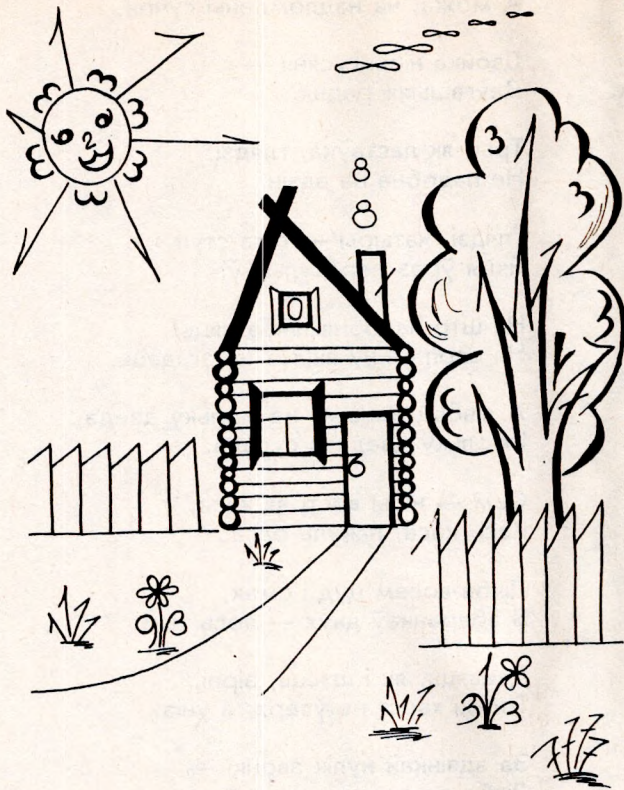
Для набыцця ўменняў лічыць **на слых** можна пагуляць з дзецьмі ў музычныя гульні з рознымі інструментамі. Але раім звярнуць увагу на тое, што інструменты, якія выкарыстоўваюцца, павінны мець чысты адзіночны гук (металафон, барабан, фартэпіяна, музычны трохвугольнік і малаточак і інш.). Нельга карыстацца бубнам, маракасамі, кастаньетамі, бо гэта шумавыя інструменты і яны не маюць чыстага гуку.

Спачатку дзеці лічаць гукі інструмента, які знаходзіцца на іх вачах. Толькі з набыццём дашкольнікамі ўменняў мы можам схаваць інструмент за невялічкую шырму ці стаць за спінамі дзяцей.

Карыснымі будуць заданні “Топні нагой на адзін раз менш, чым пачуеш гукаў”, “Пакажы лічбу, якой можна азначыць колькасць гукаў, якія ты пачуеш”, “Прысядзь столькі разоў, колькі я плясну ў далоні” і г.д. Выкананне гэтых заданняў развівае ў дзяцей уважлівасць, памяць, мысленне, а таксама дзейнасць розных аналізатараў.

Азнаямленне з лічбамі ад 0 да 9. Лічбы вельмі рана ўваходзяць у асяроддзе дзяцей. Яны іх лёгка запамінаюць, але суадносяць лічбу з лікам, які яна азначае, дзеці яшчэ не ўмеюць. Таму наша з вамі задача: растлумачыць, што азначае кожная лічба, стварыць вобраз лічбы. Мы раім паказаць і тлумачыць сэнс лічбы толькі тады, калі дзеці замацоўваюць колькаснае лічэнне ў адпаведных межах. Існуюць вельмі простыя і цікавыя метадычныя прыёмы знаёмства з лічбай:

- 1) паказ;
- 2) успаміны аб тым, дзе дзеці бачылі гэтую лічбу;
- 3) тлумачэнне канфігурацыі лічбы (у яе ёсць лініі; які іх характар; ці, можа, у лічбы ёсць кругі і г.д.);
- 4) маляванне ў паветры (але не на лісце паперы!);
- 5) параўнанне з рознымі прадметамі ці з’явамі. Задаецца пытанне: “На што падобная гэтая лічба?” (Лічба 3 — гэта дужкі ад акулераў, мядзведзь схаваўся за бугарок і відаць толькі яго галава і спіна і г.д.);
- 6) адлюстраванне лічбы пры дапамозе ўласнага цела (1 — стаім прама, адну руку прыпадываем, 9 — трэба нахіліцца ўніз і абхапіць сябе за калені і г.д.). Можна дзецям растлумачыць, што дзеля таго, каб адлюстраваць лічбу, можна класціся на падлогу, прысядаць, нахіляцца і г.д.);
- 7) знайсці лічбы на малюнках (напрыклад, на мал. 5 і 6);
- 8) паставіць лічбу да тых прадметаў, колькасць якіх мы можам адзначыць гэтай лічбай. Лічбы вельмі часта можна выкарыстоўваць у розных гульнях: “Адшукай пару”,



Мал. 5, 6

“Маўчанка”, “Адшукай прапушчаную лічбу”, “Адгадай па адчуванню”, “Складзі лічбу з кавалачкаў” і г.д.; рухавых гульнях (“Класы”, “Спрытныя скакуны” і інш.); сюжэтна-ролевых (“Магазін”, “Цягнік”, “Цырк” і інш.); можна арганізаваць гульню “Тэлефон”, ствараючы цэлы канцэрт па заяўках дзяцей. Дзеля гэтага з кардону трэба зрабіць дыск тэлефона. Вядучы “набірае нумар” (пракручвае дыск на якую-небудзь лічбу), а дзеці павінны расказаць верш аб гэтай лічбе, загадаць загадку, назваць казку, у назве якой ёсць гэтая лічба, можна і песеньку праспяваць. Вядома, да такой гульні трэба падрыхтавацца: пазнаёміць дзяцей з мастацкімі творамі, якія расказваюць пра лічбы, можна і самім прыдумаць з дзецьмі розныя загадкі, вершы аб лічбах. Раім не забыць знаёмыя ўсім вершы С. Маршака “Веселый счет” (ад 1 да 10), Г. Віеру і інш.

Первая цифра

Тонкая, как спица,
Цифра Единица.
От нее ведется счет,
И за это ей почет.

Что же уместится
Может в Единице?
Может целый шар земной —
Он один у нас с тобой.

Вл. Орлов

Першая лічба

Вельмі тонкая яна,
Гэта лічбачка адна.
Ад яе вядзецца лік...
Што за лічба — назаві.

Можа шмат чаго змясціцца
У адзіначцы-сястрыцы.
Цэлы шар зямны ў ёй —
Ён адзін у нас з табой.

Пераклад Л. Забалоцкай

Похожа единица на крючок,
А может, на обломанный сучок.

Два похожа на гусенка
С длинной шеей, клювом тонким.

Цифра три —
Словно ласточка, смотри!

Гляди, четыре — это стул,
Который я перевернул.

На что похожа цифра пять?
На серп, конечно, как не знать.

На что похожа цифра шесть?
На трубку деда, так и есть.

Семь — точно острая коса.
Коси, коса, пока роса.

Цифра восемь так вкусна —
Из двух бубликов она.

Девять, как и шесть, взгляни,
Только хвост не вверх, а вниз.

Ноль встает за единицей —
Цифра десять на странице.

Г. Виеру

Адзінка так падобна на кручок,
А можа, на надломлены сучок.

Двойка нібы гусяня —
Даўгашыя радня.

Тры, як ластаўка, глядзі,
Не падобна на адзін.

Глядзі, чатыры — гэта стул,
Які я ўраз перакульнуў.

На што падобна лічба пяць?
На серп — ну як тут не згадаць.

А лічба шэсць — на люльку дзеда,
І люльку дзедава суседа.

Сем — нібы вострая каса,
Касі, каса, пакуль раса.

Лічба восем цуд і смак,
З абаранкаў двух — вось так!

Дзевяць, як і шэсць, зірні,
Толькі хвост не ўверх, а ўніз.

За адзінкай нулік звонкі —
Лічба дзесяць на старонцы.

Пераклад Л. Забалотцай

Для знаёмства з лічбамі можна выкарыстоўваць і кампутарныя гульні, распрацаваныя ў праграмным пакеце “Дашкольнік” (гульні “Мост”, “Палянка” і інш.).

Калі дзеці пазнаёмяцца з усімі лічбамі, вельмі карысна прапанаваць ім падзяліць усе лічбы на 2 групы (напрыклад, пасяліць у 2 дамы) па падабенству і адметнасці. У першы домік трапяць усе лічбы, у структуры якіх ёсць круглыя элементы, а ў другі — якія састаўлены толькі з прамых ліній, а можна прапанаваць саставіць пары лічбаў, якія падобны адна да адной (1 і 4, 3 і 8, 6 і 9, 2 і 5, 1 і 7).

Выхавальнікі могуць прапанаваць дзецям разгледзець вясёлыя лічбы, якія яны самі намалявалі, ці даць дзецям заданне самастойна намаляваць лічбы ў выглядзе каго-ці чаго-небудзь. Тыя лічбы, якія вы бачыце на мал. 7, намалявалі будучыя выхавальнікі — студэнты факультэта дашкольнага выхавання Беларускага дзяржаўнага педагогічнага ўніверсітэта імя М.Танка.

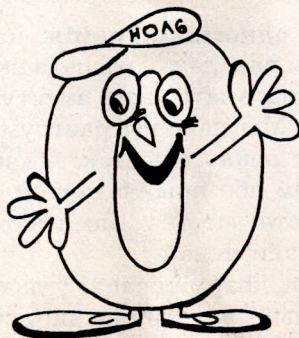
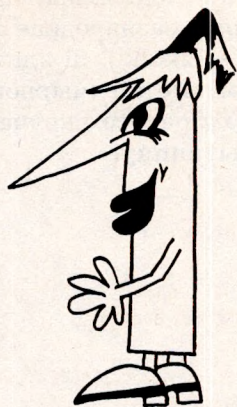
Азнаямленне дзяцей з парадкавым лічэннем. Пры знаёмстве з парадкавым лічэннем дзеці павінны засвоіць новыя лічэбнікі (*першы, другі* і г.д.), ведаць, што для таго, каб вызначыць месца прадмета па парадку, неабходна папярэдне агаварыць напрамак лічэння. Асаблівае патрабаванне прад’яўляецца і да мовы выхавальніка. Вельмі важна правільна задаць пытанне аб парадкавым лічэнні: на якім па лічэнню месцы? Але ні ў якім разе не так: на якім месцы? Дакладнасць пытання патрабуе ад дзяцей дакладнасці адказу.

Добрых вынікаў можна дасягнуць, калі карыстацца мастацкімі творамі, знаёмымі дзецям і любімымі імі. Гэта казкі “Рукавічка”, “Теремок”, “У Сонейка ў гасцях”, “Лисичка со скалочкой”, “Телефон”, “Айболит”, “Федорино горе”, вершы С. Маршака “Багаж”, “Сказка о глупом мышонке” і інш., дзе ёсць пералічэнне прадметаў ці герояў у вызначанай паслядоўнасці. Але ў метадычным сэнсе гэта надае некаторую складанасць: цяжкасці лічэння ў адваротным парадку. Таму добра будзе, калі да чытання ці расказвання мы дададзім нагляднасць: малюнкi ці тэатралізацыю.

Для замацавання ўменняў парадкавага лічэння існуе шмат цікавых гульняў: гэта і традыцыйная гульня “Што змянілася?”, і слоўныя гульні (“Назаві наступны”, “Хто дакладней скажа”), і рухавыя (“Трэці лішні”), і музычныя (“Званочки”, “Ступенькі”) і інш.

Такім чынам, мы бачым, што галоўную ролю ў працэсе авалодвання дзецьмі парадкавым лічэннем адыгрываюць гульні, практычна-пазнавальная і бытавая дзейнасць.

Вывучэнне складу ліку з адзінак (у межах 3). Вывучэнне гэтага матэрыялу мы раім



пачынаць на 5-м годзе жыцця, таму што ён патрабуе пэўнай ступені развіцця элементаў лагічнага мыслення. Калі дзіця замест прадметаў называе лікі, то яно абстрагуецца ад зместу прадметаў, што дае магчымасць для разумовага развіцця дашкольніка.

Навучанне аналізу магутнасці мноства патрабуе ад выхавальніка спецыяльнай падрыхтоўкі і арганізацыі дзяцей. У якасці нагляднага матэрыялу трэба ўзяць разнароднае мноства, элементы якога можна аб'яднаць адной назвай (мішка і лялька — цацкі), ці аднароднае мноства, элементы якога адрозніваюцца адной якой-небудзь прыкметай (чырвоны мяч, сіні мяч — мячы), а ўсе астатнія прыкметы ў іх аднолькавыя. У працэсе навучання мы павінны прытрымлівацца вызначанага **алгарытма дзеянняў і пытанняў**:

1) прапануем усё мноства разам:

— Што гэта? (Мячы);

2) аналіз мноства:

— Колькі мячоў? (2)

— Якога колеру мячы? (Сіні і чырвоны)

— Колькі сініх мячоў? (1)

— Колькі чырвоных? (1)

3) вывад па аналізу (робіць выхавальнік):

— Так, у нас 2 мячы. Адзін — чырвоны, адзін — сіні. Значыць, 2 — гэта 1 і 1. (Голасам трэба выдзеліць лічэбнікі, падкрэсліць іх значнасць.)

Вельмі многа магчымасцей для вывучэння складу ліку з адзінак надае дзейнасць зносін, пазнавальна-практычная дзейнасць. Выхавальніку трэба вельмі ўважліва прыгледзецца да акаляючай прасторы, і ён заўважыць (і своєчасова зверне ўвагу дзяцей), што ў вазе стаяць кветкі: іх 3 (1 піён — ружовы, 1 — чырвоны, 1 — белы), у каробцы ляжаць 3 алоўкі (1 — жоўты, 1 — зялёны, 1 — сіні), у лялькавым пакоі сядзяць 3 цацкі (1 — мядзведзь, 1 — лялька, 1 — клоун), у склад пары года ўваходзяць 3 месяцы і г.д. А вось і лік 2: у кожнага з нас дзве рукі (1 — правая, 1 — левая), дзве нагі, два вока, два вуха, мы носім два боцікі, дзве рукавічкі і г.д.

Якімі ўважлівымі і дапытлівымі стануць вашыя “чамучкі”!

Замацаваць атрыманыя веды дзеці змогуць у гульні “Я ведаю...” Стукаючы мяч аб падлогу ці зямлю, дзеці гавораць: “Я ведаю тры імёны дзяўчынак: Таня — адно, Галя — два, Валя — тры! Я ведаю тры імёны хлопчыкаў: Коля — адно, Вова — два, Толя — тры! Я ведаю тры назвы кветак... тры колеры... тры цацкі... тры ягады... і г.д. Гэтая простая гульня дапаможа развіць дзіцячую памяць, сфарміраваць абагульняючыя паняцці, а значыць, разумова развіць дзіця.

Існуе вельмі многа розных мастацкіх твораў, якія мы зможам выкарыстаць, каб дапамагчы дзецям засвоіць колькасны склад ліку з адзінак, каб звярнуць іх увагу на тое, што колькасны склад — гэта адзін з бакоў нашай рэчаіснасці. Напрыклад:

Лянівы і санлівы — два браты:
Санлівага не дабудзішся,
Лянівага не дашлешся.

Мать-гусыня посидела
И гусяток высидела:
Этот — желтый, весь пушистый,
Этот — желтый, золотистый,
Этот — желтый, сероватый.
Что вы смотрите, ребята?
Сосчитайте быстро!

Гусь на яйках пасядзела,
Гусынят-дзяцей займела.
Гэты — жоўты, увесь пушысты,
Гэты — жоўты, залацісты,
Гэты — жоўты, шэраваты.
Што глядзіце так, малыя?
Хутка падлічыце!

Пераклад Л. Забалоцкай

Знаёмства з паняццем палова, адносінамі паміж цэлым і часткамі. Як часта нам даводзіцца чуць ад дзяцей: “Падзелім папалам. Гэта палавінка табе, а гэта — мне”. Гаворачы так, дзеці не ўкладаюць дакладнага матэматычнага зместу ў паняцце *палова*. Для іх палова — гэта адна з дзвюх частак і ўсё. Мы павінны растлумачыць дзецям, што *паловай* мы можам назваць толькі адну з дзвюх *роўных* частак. А каб быць упэўненымі, мы павінны параўнаць гэтыя часткі накладаннем або прыкладаннем. Калі ж мы дзелім на вока, то і гаварыць павінны не *палова*, а проста *частка*. Памятаючы аб гэтым, дарослыя таксама павінны вельмі пільна сачыць за сваёй мовай.

Найбольш зручнай дзейнасцю пры фарміраванні ў дзяцей гэтага паняцця з'яўляецца мастацкая дзейнасць. У аплікацыі, канструяванні дзецям часта прыходзіцца дзяліць ліст паперы на роўныя часткі. Вось тут і трэба звярнуць увагу дзяцей на тое, што кожная з дзвюх роўных частак называецца *паловай*, а можна сказаць адной другой часткай.

Перад тым, як разрэзаць ці разарваць ліст, трэба прааналізаваць суадносіны часткі і цэлага. Спытаемся ў дзяцей:

— На колькі частак мы падзялілі ліст? (2.)

— Пакажыце адну з частак. А яшчэ адну?

— Якая з іх большая ці меншая за другую? (Яны роўныя).

— Давайце праверым. Пакладзем адну частку на другую так, каб стораны і вуглы супадалі.

— Так, абедзве часткі роўныя. Таму мы можам назваць іх *паловамі*.

— Што больш: цэлы ліст ці яго палова? Што менш?

Каб замацаваць атрыманыя веды, можна нагадаць казку “Два прагныя мядзведзікі”. Спытаемся ў дзяцей:

— Ці правільна ліса дзяліла сыр? Ці можна было назваць кожную з частак паловай? Чаму?

У бытавой дзейнасці дзіця часта трапляе ў абставіны, калі дарослыя што-небудзь дзеляць ці калі дзіця прымае ўдзел у гэтакім падзеле (падзяліць алоўкі паміж дзецьмі, цукеркі на дні нараджэння, лісты паперы для малявання паміж усімі дзецьмі і інш.). Вось тут роўнасць частак правяраецца не накладаннем ці прыкладаннем, а апасродкавана (праз лік). Калі пароўну падзялілі паміж двума дзеткамі, мы ўжываем слова *палова*, калі паміж усімі — *роўныя часткі*. Гэтыя абставіны таксама не павінны застацца незаўважанымі. Выхавальніку проста неабходна спытацца ў дзяцей:

— Ці можам мы тваю (Кацярынка, Ваня, Света...) частку назваць паловай?

— Чаму? Растлумач!

Канешне, гэта зойме пэўны час, але ён не пройдзе дарма! Дзеці навучацца сачыць за сваёй мовай, думаць і разважаць.

Каб замацаваць ці пашырыць веды дзяцей, зрабіць працэс пазнання больш цікавым і разнастайным, раім выкарыстоўваць розныя творы мастацкай літаратуры. Напрыклад:

Яблоко спелое, красное, сладкое,
Яблоко хрусткое с кожицей, гладкое,
Яблоко я пополам разломлю,
Яблоко с другом своим разделю.

Я. Аким

Яблык даспелы, чырвоны, салодзенькі.
Яблык хрумсціць, сакавіты, як водзіцца.
Яблык я свой напалам разламаю,
Яблыкам сябра свайго надзяляю.

Пераклад Л. Забалоцкай

Загадка

Расколосся тесный домик
На две половинки.
И посыпались оттуда
Бусинки-дробинки.

(Горох)

Загадка

Раскалоўся цесны домік
На дзве палавінкі.
Сыпануліся адтуль
Пацеркі-драбінкі.

(Горох)

Пераклад Л. Забалоцкай

Ходит, ходит
Попрошайка.
Дай-ка,
Дай-ка,
Дай кусочек пирожка,
Дай глоточек молочка,
Полкотлетки,
Полсосиски,
Полконфетки,
Полредиски,
Полрезинки,
Пол-линейки,
Полкартинки,
Полкопейки.

С. Маршак

Ходзіць, ходзіць,
Папрашайка.
Дай-ка,
Дай-ка,
Дай кавалак піражка,
Дай глыточак малачка,
Паўкатлеткі,
Паўсасіскі,
Паўцукеркі,
Паўрадыскі,
Паўразынкі,
Паўлінейкі,
Паўкарцінкі,
Паўкапейкі.

Пераклад Л. Забалоцкай

Знаёмства з велічыняй.

Вычлянненне асобных параметраў велічыні (*даўжыня, шырыня, таўшычыня, вышыня*). Параўнанне па адной і дзвюх прыкметах адначасова. У групе “Малят” дзеці ўжо пазнаёміліся з такімі велічыннымі прыкметамі, як *вялікі, малы, высокі, нізкі, і*

навучыліся параўноўваць прадметы па гэтых характарыстыках. Дзеткі падраслі, і настаў час навучыць іх выяўляць і абазначаць словам такія прыкметы, як *даўжыня*, *шырыня*, *таўшчыня*, правільна іх паказваць.

Даўжыня паказваецца рукой злева направа ці справа налева па гарызанталі, *шырыня* — зверху ўніз ці знізу ўверх, *вышыня* — толькі знізу ўверх, *таўшчыня* — звязаннем ці развядзеннем пальцаў або рук. Нельга і нам з вамі, дарослым, называць доўгі прадмет вялікім ці кароткі — маленькім. Зноў паўстае пытанне аб дакладнасці мовы дарослых.

Найбольшымі магчымасцямі для знаёмства дзяцей з велічыняй валодае пазнавальна-практычная і бытавая дзейнасць, зносіны і гульні.

У паўсядзённым жыцці мы звяртаем увагу дзяцей на тое, што валасы Тані доўгія, мы можам ёй залесці косы, а ў Колі валасы кароткія. У Кацярыны сёння ўплецена ў касу доўгая (вось якая! — паказваем) стужка, а ў цацкі — кацяняткі — на шыі завязаны банцік з кароткай (вось якой! — паказваем) стужкі. На падлозе ў групавым пакоі пасцелена вось якая доўгая дарожка, а ў гульнявым пакоі — вось якая кароткая! На прагулцы паказваем, які тоўсты ствол у клёна і які тоненькі ў маладой бярозкі. Вясной (або летам пасля дажджу) бягуць ручайкі — шырокія і вузкія.

Вучыць параўнанню па вызначаных прыкметах лепш за ўсё на плоскасных прадметах (стужкі, палоскі тканіны, лісты паперы) ці на спецыяльна падрыхтаваных палосках паперы. Каб дзецям было лягчэй у сваёй мове расказаць аб выніках параўнання, трэба палоскі афарбаваць рознымі колерамі, а прадметы падбіраць таксама рознакаляровыя. Памерная розніца ў велічынях павінна складаць $1/5$ ад большага памеру. Напрыклад, мы прапануем параўнаць па даўжыні дзве стужачкі. Адна з іх памерам 20 см, а другая (менш на $1/5$) — 16 см. Прычым усе астатнія велічыныя прыкметы павінны быць аднолькавымі (шырыня, таўшчыня).

Вельмі дапамогуць нам разнастайныя гульні, гульні-практыкаванні. Напрыклад, слоўная гульня “Дапоўні мае словы”. Вядучы гаворыць: “Каціна стужка даўжэйшая за...” Дзеці павінны дадаць: “...за стужку Тані”. Вядучы можа сказаць: “Кніга таўсцейшая за...”, “Шафа вышэйшая за...”, “Таня ніжэйшая за...” У гэтую гульню можна гуляць і з мячом, кідаючы яго аднаму з гуляючых. Пры адказе гуляючы кідае мяч вядучаму. Ролю вядучага могуць выконваць як дарослыя, так і дзеці. Рухавыя гульні: “Пераскоч праз ручай”, “Хто далей скачыць?”. Гульні-практыкаванні: “Хто першым прыйдзе дадому?” (трэба параўнаць дарожкі, па якіх пойдучы 2 персанажы), “Чыя расліна вышэйшая?”, “Чый аловак даўжэйшы?”, “Якое дрэва таўсцейшае?”.

На 5-м годзе жыцця трэба навучыць дзіця параўноўваць 2 прадметы па двух параметрах велічыні адначасова. Калі раней мы давалі дзеткам палоскі, якія адрозніваліся толькі па аднаму параметру (напрыклад, даўжыні), то цяпер мы даем ім палоскі, у якіх і шырыня, і даўжыня розныя, ці шырыня і вышыня розныя, ці даўжыня і вышыня. Практычна дзеці вельмі лёгка спраўляюцца з пастаўленай задачай, а вось цяжкасці ўзнікаюць тады, калі патрэбна расказаць аб выніках параўнання. Таму спачатку раім вызначыць з дзецьмі ўсе наяўныя велічыныя прыкметы, потым параўнаць іх па аднаму і па другому параметру і не забываць аб гэтым расказаць усім астатнім дзецям.

Можна прапанаваць пагуляць у гульні “Знайдзі свой дом”. Перад пачаткам пазнаёміць з умоўным абазначэннем даўжыні (доўгая і кароткая стрэлкі, размешчаныя на даху дома ўздоўж), шырыні (доўгая ці кароткая стрэлкі, размешчаныя побач са стрэлкамі даўжыні, толькі вертыкальна), расказаць, як “чытаць” абазначэнне дома. Напрыклад, на даху мы бачым вось такую разметку: $\uparrow \rightarrow$, г. зн. што ў гэтым домеку жывуць доўгія, але вузкія палоскі. На даху: $\uparrow \rightarrow$. Чытаем: “Тут жывуць кароткія, але шырокія палоскі”. Дзецям прапануюцца па 2 палоскі рознага колеру (чырвоныя, жоўтыя, сінія, зялёныя), якія адрозніваюцца адна ад другой па тых прыкметах, якія “напісаны” на дахах дамоў. Усяго дзіця атрымлівае 8 палосак. Яно павінна раскласці іх па колеру, а потым параўнаць па велічыні і раскласці ў 2 дамы.

Такім чынам, можна абазначыць і іншыя параметры велічыні: таўшчыня абазначаецца вялікім ці малым кругам, вышыня — высокай ці нізкай елачкай:

Увядзенне элементаў схем дае магчымасць узяць мысленне дзяцей на ўзровень лагічнасці, абстрактнасці, вучыць класіфікаваць прадметы па дзвюх (а калі дадаецца колер, то і па трох) прыкметах адначасова.

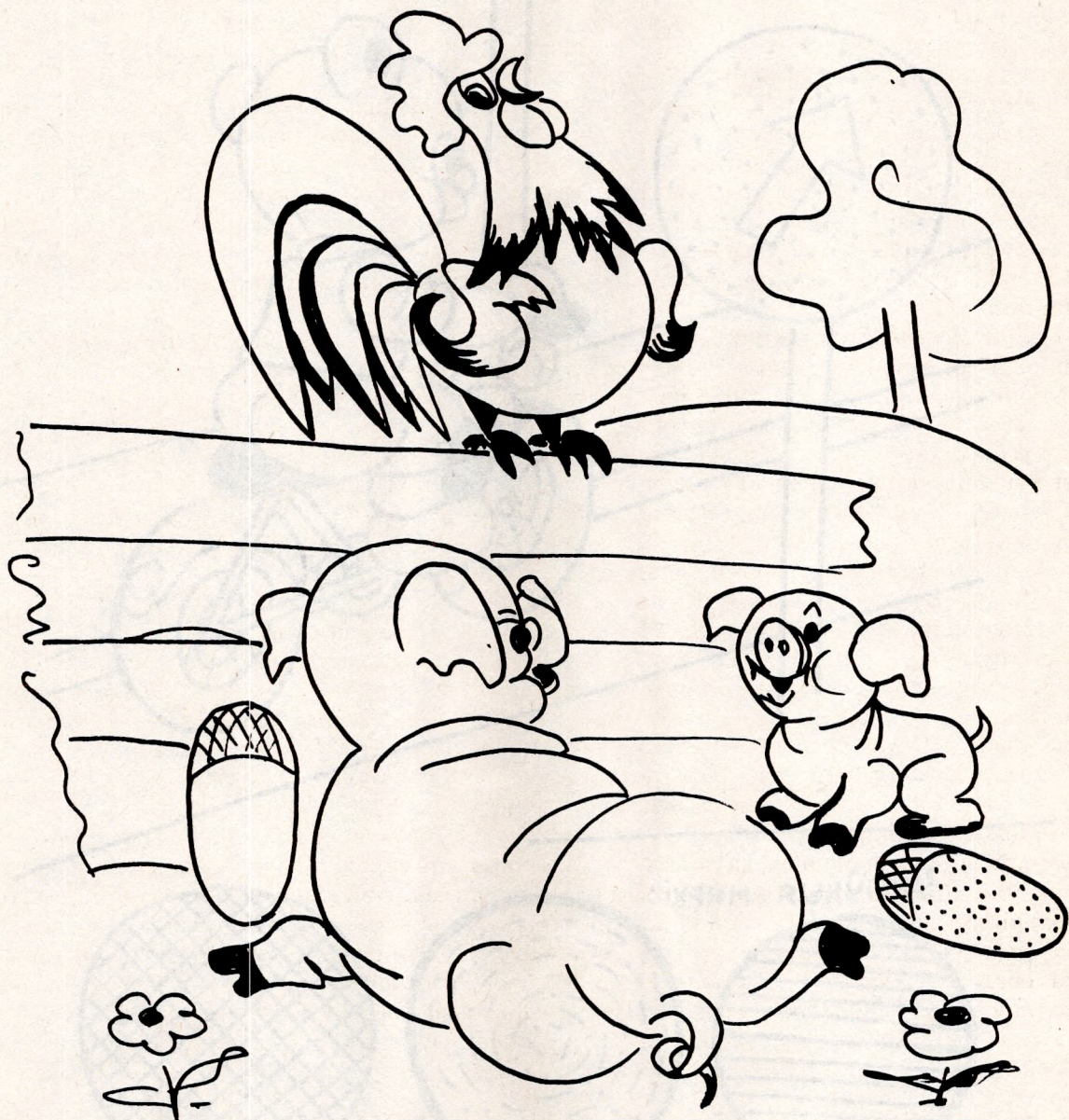
Гульні можна прадоўжыць прапановай навесці парадак у кожным домеку. Для гэтага трэба ўзяць палоскі ў адным з домакаў і раскласці іх ад самай кароткай да самай доўгай ці ад самай шырокай да самай вузкай і г.д. у залежнасці ад тых прыкмет, па якіх ішла класіфікацыя. Алгарытм пабудовы серыяцыйнага раду дзеці засвоілі яшчэ ў групе “малят”, таму мы можам ім толькі напаміць (гл. с. 12). Мы можам і ўдакладніць заданне: папрасіць

пабудавець рад ад самай вузкай і кароткай палоскі да самай шырокай і доўгай. Такім чынам, дзеці будуць серыяцыйны рад па дзвюх прыкметах адначасова.

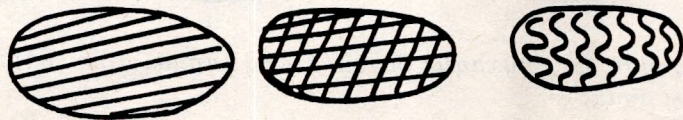
Пра сваю працу кожны павінен расказаць, ужываючы ў сваёй мове выразы: “Самая кароткая, потым даўжэйшая, яшчэ даўжэйшая і самая доўгая палоскі”. Трэба сачыць, каб дзеці не ўжывалі слова *сярэдня*.

Дапамога зразумець памерныя суадносіны і пабудову серыяцыйнага раду казка “Тры мядзведзі”, музычныя гульні “Ступенькі”, “Звонка — ціха запяем”, “Музычны калабок”, “Адшукай шчаня”, “Званочак”, мастацкая дзейнасць, разгляд твораў розных мастакоў.

Навучанне сувярэнню прадметаў пры дапамозе трэцяга, які выступае ў ролі ўмоўнай меркі (5-ы год жыцця). Пазнавальна-практычная дзейнасць дае магчымасць

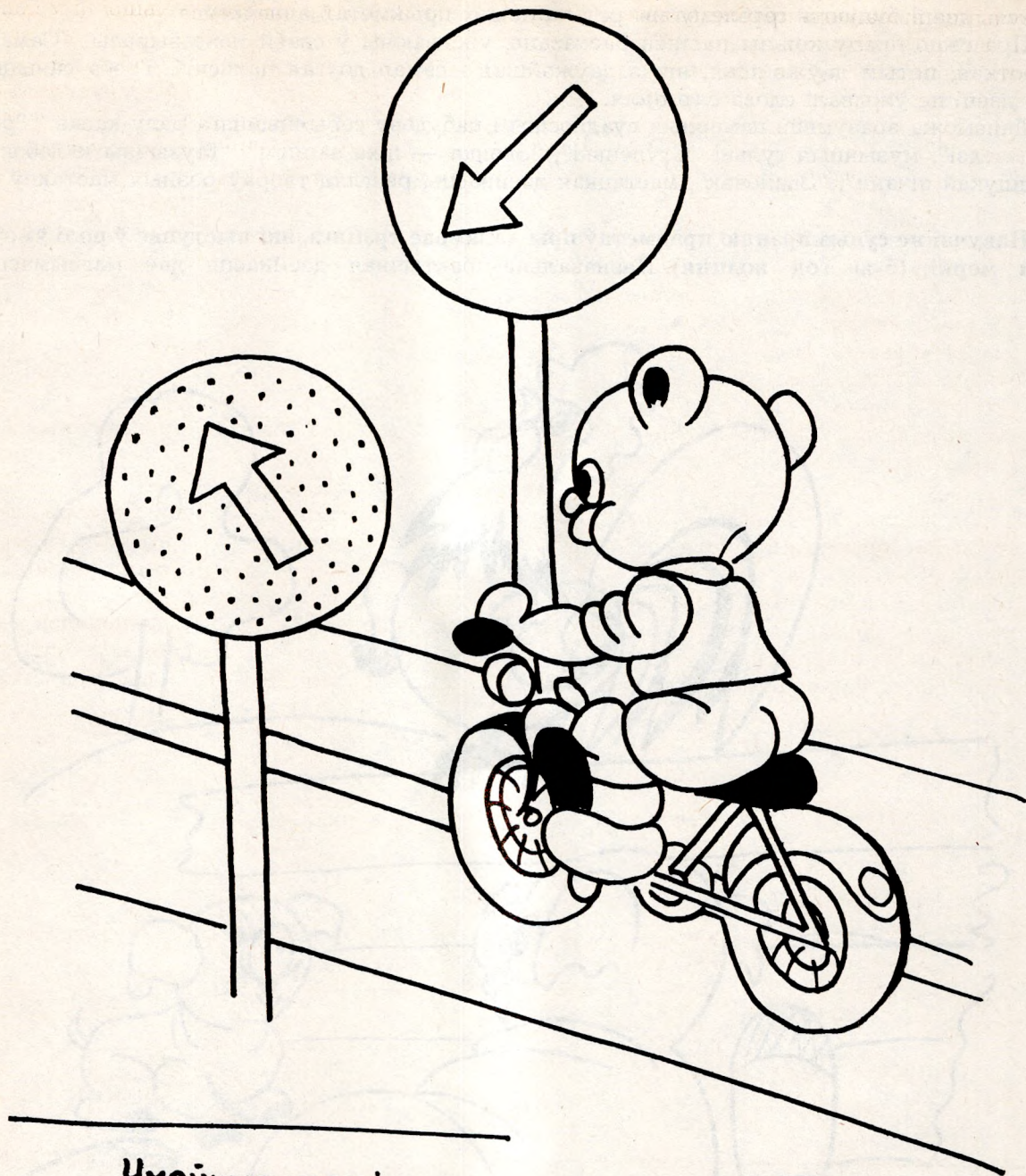


Умоўныя меркі:

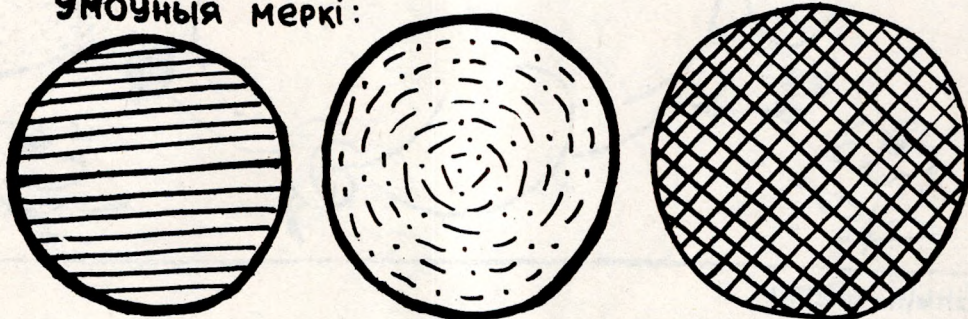


Мама-свінка і сыноч-парсючок знайшлі жалуды. Мама — белы, а сыноч — жолад з кропкамі. У каго жслуд большы? У каго жолад меншы?

Мал. 8



Умоўныя меркі:



Прыпыніўся Мішутка і не ведае, куды яму рухацца далей. Ён памятае, што звярнуць трэба туды, куды паказвае большы знак.

Дапамажы Мішутку: адшукай большы знак.

Якога ён колеру?

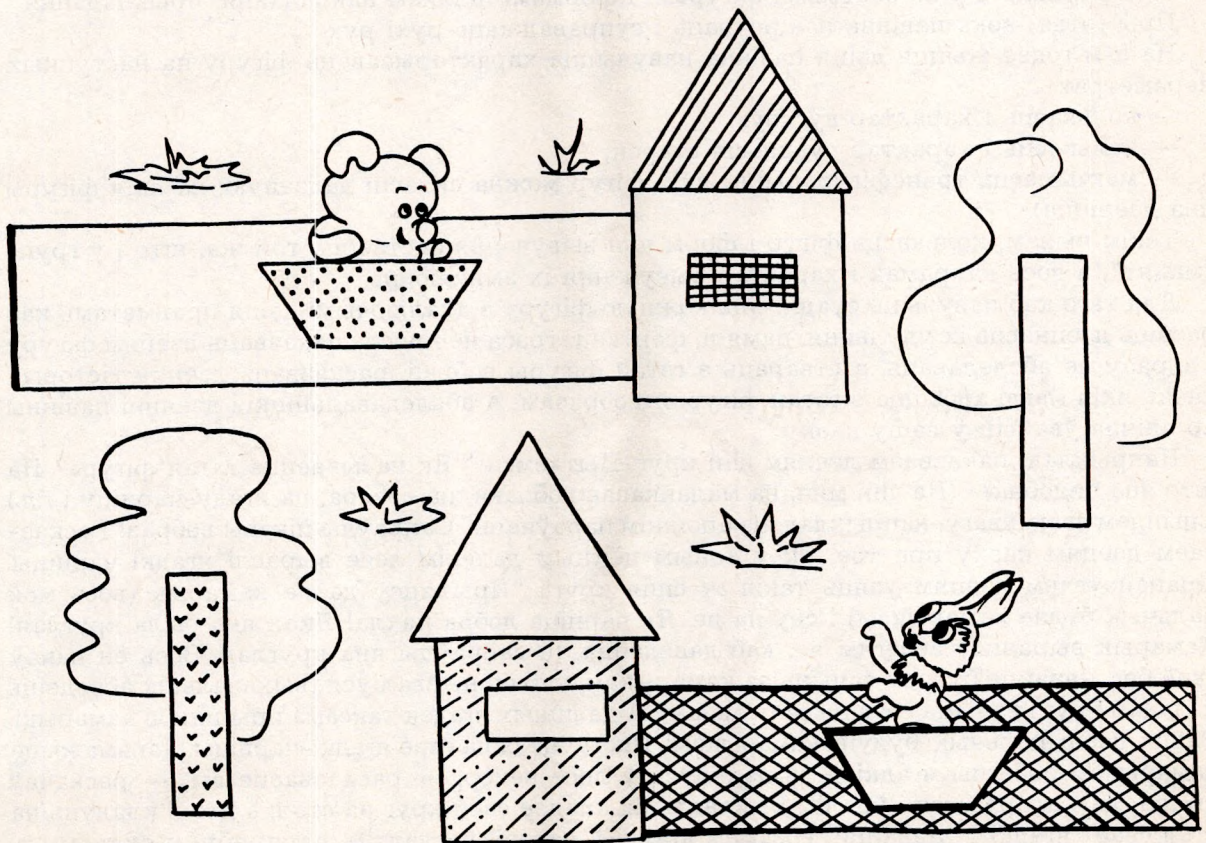
Якога колеру меншы знак?

дзіцяці навучыцца сувымяраць прадметы пры дапамозе трэцяга, г. зн. дзіця павінна навучыцца вырашаць праблему вызначэння таго, які з двух прадметаў большы ці меншы (вышэйшы — ніжэйшы, таўсцейшы — танчэйшы, шырэйшы — вузейшы, даўжэйшы — карацейшы), калі гэтыя прадметы немагчыма прыставіць адзін да аднаго, накласці адзін на другі, г. зн. прымяніць практычны шлях параўнання. Дзіця павінна правесці параўнанне апасродкавана (праз трэці прадмет, які выступае ў ролі ўмоўнай меркі).

Выхавальнік можа для гэтага выкарыстаць выяўленчую нагляднасць (карціну, адлюстраванне), дзе абодва сувымяральныя прадметы адлюстраваны на адным лісце (мал. 8,9).

Калі мы рыхтуем нагляднасць, то важна памятаць, што адлюстраваныя прадметы павінны адрознівацца па колеру і па вызначанай прыкмеце велічыні. Памерная розніца павінна складаць 1/10 ад большага памеру. Напрыклад, на карціне намаляваны ў розных кутках 2 дамы, якія адрозніваюцца памерам сцяны (квадрат), даху (трохвугольнік). Для дамоў намаляваны елкі, якія адрозніваюцца вышынёй і таўшчынёй ствала; агароджа, якая адрозніваецца шырынёй штакецін. Да доміка вядуць 2 дарожкі, якія адрозніваюцца даўжынёй. Рыхтуюцца і ўмоўныя меркі. Для сувымярэння па даўжыні, шырыні, вышыні, таўшчыні — палоскі з кардону ці паперы, для сувымярэння па велічыні ў цэлым — геаметрычныя фігуры. На кожны параметр велічыні павінны быць падрыхтаваны па 3 меркі, большая з якіх роўная з меншым адлюстраваннем. Кожная мерка павінна быць рознага колеру і адрознівацца ад колеру адлюстраванага прадмета.

Перад дзецьмі ставіцца праблема знайсці большую ці меншую велічыню. Напрыклад: "Кацянятка доўга гуляла па лесе, а калі вярнулася ў родную вёску, не змагло знайсці свой домік. Яно памятае толькі, што жыло ў меншым доміку. Дапамажыце, дзеці, кацянятку адшукаць яго домік". Каб вырашыць праблему, дзецям прапаноўваецца выкарыстаць як мерку якую-небудзь геаметрычную фігуру. Дзеці выбіраюць тую, што падыходзіць па канфігурацыі і памеры да адлюстравання (квадрат), і прыкладаюць яе да аднаго і другога домікаў. Так выбіраецца мерка, роўная з меншым адлюстраваннем. Потым яна пераносіцца



на большае адлюстраванне і дзіця робіць вывад аб памерных суадносінах намаляваных прадметаў і знаходзіць той прадмет, які яму патрэбны.

На мал. 10 мы бачым двух вясёлых звяркоў: Мішку і Зайку. Яны сядзяць у сваіх лодачках і размаўляюць. Зайка гаворыць, што яго лодачка вельмі прыгожая і яна большая за Мішкаву. Але Мішка не згаджаецца.

Можна прапанаваць дзецям дапамагчы звяркам вырашыць іх спрэчку: параўнаць лодачкі па велічыні і вызначыць, чья лодачка большая, а чья — меншая. Пры адказах дзяцей трэба сачыць за тым, каб яны не проста (рукой) указвалі на большы ці меншы прадмет, а вынікі параўнання прагаворвалі: “Жоўтая лодачка меншая за белую” ці “Зайкава лодачка меншая, а Мішкава — большая”.

Таксама па велічыні ў цэлым параўноўваем домікі (квадраты), дахі домікаў (трохвугольнікі), акенцы (прамавугольнікі); па даўжыні параўноўваем “рэчкі”, іх жа параўноўваем па шырыні; па вышыні і таўшчыні параўноўваем ствалы дрэў.

Можна сувымяраць акаляючыя прадметы, якія дзіця не можа прыхіліць, прыставіць адзін да аднаго (шафа і стол, стол і ложка і г.д.).

Пры сувымярэнні натуральных прадметаў можна выкарыстоўваць у якасці ўмоўнай меркі вярочку, шнур, нітку, стужку, палоскі паперы.

Навучанне сувымярэнню пры дапамозе трэцяга прадмета падводзіць дзяцей да разумення ў будучым дзеяння вымярэння спачатку ўмоўнай, а потым і абсалютнай меркамі, разумення такой уласцінасці велічыні, як транзітыўнасць.

Фарміраванне ўяўленняў аб форме і фігуры

“Маляты” знаёміліся з геаметрычнымі формамі і фігурамі на ўзроўні пазнавання. “Чамучкі” (4-ы год жыцця) пазнаюць фігуры і формы на больш высокім узроўні: дзіця даследуе іх адчувальна-рухальным шляхам пад кантролем зроку. У абследаванне ўключаюцца наступныя дзеянні:

- 1) абвесці пальцам па контуры;
- 2) паглядзіць далонню, схаваць у далоні;
- 3) праверыць на ўстойлівасць, на магчымасць пракатвання;
- 4) параўнаць з ужо знаёмымі фігурамі і формамі шляхам накладання, прыкладання.

Пры гэтым вока павінна накіроўваць і суправаджаць рухі рук.

На 5-м годзе жыцця дзіця павінна навучыцца характарызаваць фігуру па наступных параметрах:

- колькасць і характар вуглоў;
- колькасць і характар суадносін старон;
- магчымасць трансфігурацыі (з якіх фігур можна скласці дадзеную, на якія фігуры яна дзеліцца).

Такім чынам, колькасць фігур і форм для вывучэння застаецца той жа, што і ў групе “малят”, а вось напрамак і характар вывучэння іх змяняюцца.

Для таго каб навучыць суадносіць кожную фігуру з акаляючымі дзіця прадметамі, каб развіць дзейнасць іх уяўлення, памяці, фантазіі, трэба не проста паказваць дзецям фігуру і адразу яе абследаваць, а ствараць з гэтай фігуры вобраз, расказваць дзецям гісторыі, казкі, якія маглі адбыцца з гэтай фігурай-вобразам. А абследавальніцкія дзеянні павінны арганічна ўвайсці ў вашу казку.

Напрыклад, паказваем дзецям сіні круг. Пытаемся: “Як называецца гэтая фігура? На што яна падобна?” (На сіні мяч, на маланкавае воблака, на возера, на ягаду-чарніцу і г.д.) Спыняем сваю ўвагу, напрыклад, на апошнім параўнанні. Сапраўды цікавы вобраз! Расказваем дзецям казку пра тое, як у адным цёмным далёкім лесе выраслі ягадкі-чарніцы. Прапаноўваем дзецям узяць такія ж сінія кругі. “Прыляцеў да яе камарык (вось мой пальчык будзе камарыкам) і сеў на яе. Як чарніца добра пахла! Якая яна была круглая! Камарык вырашыў аббегчы яе, каб даведацца, ці сапраўды яна круглая. Вось ён пачаў свой бег. Давайце будзем сачыць за камарыкам, каб ён не зваліўся (выхавальнік абводзіць пальцам круг і вачыма сочыць за пальцам). А да іншых ягадак таксама прыляцелі камарыкі. Вашы, дзеці, пальчыкі будуць камарыкамі. Пастаўце іх на свае ягадкі-чарніцы. Дапамажыце камарыкам аббегчы ягадкі. Але падняўся ў лесе вецер, — расказваеце вы, — раскачаў ягадкі, яны адарваліся і ўпалі”. Выхавальнік кладзе свой круг на стол, а дзеці кладуць на стол свае “ягадкі”. “Давайце возьмем ягадкі ў далоні, паглядзім, паспрабуем схаваць іх у далонях. Яны вам ручкі не колюць? Не, а чаму? Канешне, у іх няма вуглоў. Круг круглы, у яго няма вуглоў.

Вось у лесе нешта зашамацела... Гэта вожык заўважыў ягадкі і захацеў пачаставаць імі маленькіх вожыкаў. А як іх яму данесці да дзетак? Ручак у яго няма. І вырашыў ён

пакаціць перад сабою ягадкі. Давайце і мы паспрабуем дапамагчы вожыку пракаціць ягадкі-кругі. Коцяцца яны? Так, таму што вуглоў у іх няма”.

Казку можна прадоўжыць так: дзеці будуць наклеіваць свае ягадкі-кругі на вялізнае блюда — падарунак вожыку.

Праблему вывучэння формы і фігуры паспяхова дапамагае вырашыць мастацкая дзейнасць (канструяванне, аплікацыя, маляванне, лепка), так як ва ўсіх відах выяўленчай і канструктыўнай дзейнасці дзіця мае справу з вызначанымі формамі і фігурамі. Акрамя таго, у маляванні дзіця вельмі часта працуе з лініямі і павінна правільна іх называць: прамая, крывая, ломаная, дуга, паўдуга. Шляхам прымалёўвання адной кропкі да другой (вельмі блізка) магчыма паказаць дзіцяці працэс стварэння любой лініі і такім чынам падвесці дзіця да засваення ў больш старэйшым узросце паняцця лініі з пункту гледжання тэорыі мностваў.

Знаёмства з творамі беларускага дэкаратыўна-ўжыткавага мастацтва дапаможа дзіцяці наглядна ўбачыць прымяненне атрыманых ведаў у галіне формы і фігуры. Аснову беларускага ўзору складаюць геаметрычныя фігуры, спалучэнне ліній, кропак і г.д.

Вырабляючы з дзецьмі розныя цацкі для ўпрыгожвання елкі да навагодніх святаў, розныя вырабы з паперы (матрошкі, грыбы і г.д.), можна растлумачыць, што такое конус, куб, цыліндр. Арганічна тут пройдзе і параўнанне гэтых аб’ёмных форм з плоскаснымі геаметрычнымі фігурамі.

Пазнанню формы вельмі дапаможа выкладанне дзецьмі розных фігур, адлюстраванняў з палачак. Дзецям можна параіць стварыць цэлую карціну! Ну і абавязкова гульня. Існуе значная колькасць гульняў на замацаванне ведаў аб форме і фігуры для дзяцей 4 — 5 гадоў. Яны дапамогуць вам развіць дзіця, яго адчуванні, памяць, уяўленні, мысліцельныя аперацыі класіфікацыі і серыяцыі.

У працэсе зносін з дзецьмі вырашаецца і такая важная задача, як вызначэнне формы прадметаў. На падставе ўмення вызначаць розныя формы і фігуры, сфарміраванага ў “малят”, “чамучкі” павінны навучыцца падстаўляць гэтыя формы і фігуры да розных акаляючых прадметаў і спрабаваць называць форму прадметаў, якія не маюць дэталюў (касынка — трохвугольнік, мяч — шар, шклянка — цыліндр і г.д.), выдзяляць форму асноўных дэталюў прадметаў (кабіна ў машыны — куб, кузаў — пласціна, колы — кругі і г.д.; фартух — прамавугольнік, а кішэня на ім — квадрат ці трохвугольнік і г.д.). Гэта ў большасці датычыцца дзяцей 4-га года жыцця. Больш старэйшых “чамучак” трэба навучыць выдзяляць агульную форму любых прадметаў, а потым падзяляць яе на састаўныя часткі і выяўляць іх форму. Для замацавання атрыманых ведаў і ўменняў карыснымі будуць прапановы дзецям пашукаць у групавым пакоі і прынесці розныя прадметы аднолькавай формы, згрупаваць іх, паставіць на адну паліцу, а прадметы другой формы — на другую. Для абазначэння паліц можна выкарыстаць мадэлі — намаляваныя на лісце паперы геаметрычныя формы.

Вам у працы з дзецьмі вельмі дапамогуць наступныя загадкі:

На зеленой хрупкой ножке
Вырос шарик у дорожки.
Ветерочек зашуршал —
И развеял этот шар.
(Одуванчик)

Кругла да гладка,
Откусишь — сладка.
Засела крепко
На грядке... (редка).

Я сладкий рос на юге;
Как солнышко в листе.
Оранжевый и круглый,
Я нравлюсь детворе.
(Апельсин, мандарин)

Лежит на грядке
Круглый, зеленый, сладкий.
(Арбуз)

На зялёнай тонкай ножцы
Вырас шарык на дарожцы.
Вецяроцак зашуршаў
І развеяў гэты шар.
(Дзьмухавец)

Круглая ды гладкая,
Слодыччу парадуе.
Уплялася чэпка
У сваю грядку... (рэпка)

Салодкі, рос на поўдні,
Як сонца між галін.
Аранжавы, круглы, як поўня,
Завуся... (апельсін, мандарын).

Салодкі, круглы, паласаты
Ляжыць і грэецца ля хаты.
(Кавун)

Пераклад Л. Забалоцкай

Вершы для знаёмства з фігурамі:

Он давно знакомый мой.
Каждый угол в нем прямой.
Все четыре стороны
Одинаковой длины.

Песенка треугольников

Ты на меня, ты на него,
На всех нас посмотри.
У нас всего, у нас всего,
У нас всего по три.

Три стороны и три угла
И столько же вершин.

Вам его представит рад.
Как зовут его?.. (*Квадрат*).

*В. Житомирский,
Л. Шеврин*

И трижды-трудные дела
Мы трижды совершим.

Все в нашем городе — друзья,
Дружнее — не сыскать.
Мы треугольников семья,
Нас каждый должен знать!

*В. Житомирский,
Л. Шеврин*

Можна выкарыстоўваць мастацкае слова і для навучання дзяцей выкладванню розных выяў з геаметрычных фігур:

Я веселая лиса,
Мне вцепилась в хвост оса.
Я, бедняжка, так вертелась,
Что на части разлетелась.
Три сороки возле пня
Стали складывать меня.
Между ними вспыхнул спор.
Получился мухомор!
Помогите! Помогите!
Из кусков меня сложите.

Я вясёлая ліса,
Хвост мой выбрала аса.
Я круцілася юлою,
Што зрабілася са мною?
Я распалася — і ўсё тут!
Будзе шмат са мной работы.
Тры сарокі стракаталі,
Што мяне цудоўна склалі,
Я свой выкажу дакор:
Я ж ліса, не мухамор!
Я прашу: дапамажыце
І мяне як след складзіце!

Пераклад Л. Забалоцкай

Я веселый белый гусь,
Ничего я не боюсь.
Но вчера упал я с кочки,
Развалился на кусочки.
Собирает меня енот —
Получился паром.
Помогите! Помогите!
Из кусков меня сложите.

Я — гусак не баязлівы,
Я — вясёлы і шчаслівы.
Я ўпаў з сасновай бочкі,
Разламаўся на драбочкі.
Стаў збіраць мяне янот —
Атрымаўся паром.
Я прашу: дапамажыце
І мяне як след складзіце!

Пераклад Л. Забалоцкай

Я взял три треугольника
И палочку-иглочку.
Их положил легонько я
И получил вдруг елочку.

Взял треугольник и квадрат,
Из них построил домик.
И этому я очень рад:
Теперь живет там гномик.

Арыентаванне ў прасторы

Працэс арыентавання ў прасторы часцей за ўсё праходзіць у зносінах, бытавой і пазнавальна-практычнай дзейнасці. Таму пры навучанні дзяцей арыентаванню *ад сябе* трэба выкарыстоўваць розныя сітуацыі зносінаў, задаючы пытанні: хто (што) зараз справа (злева) ад цябе? Што змянілася? Хто сядзіць за сталом справа ад цябе? Злева? і г.д.

Найбольшую складанасць уяўляе арыентаванне *ад іншых аб'ектаў*. Таму, карыстаючыся зносінамі з дзецямі, выхавальніку неабходна заўсёды ўдакладняць становішча прадметаў, акаляючых дзіця, адносна адзін другога, звярнуць увагу дзяцей на розныя змены ў становішчы прадметаў.

Гульнявая дзейнасць выступае як неабходны, абавязковы момант пазнання ў навучанні ўменню выконваць рухі ў зададзеным напрамку арыентавання *ад сябе* і *ад іншых аб'ектаў*, змяняць напрамак руху па ўмовах дарослага. Найбольшую педагогічную нагрукку тут нясуць рухавыя гульні, гульні-драматызацыі, сюжэтна-ролевыя і настольна-друкаваныя гульні (лабірынты, падарожжы).

Знаёмства з часам

Пры знаёмстве з часавымі паняццямі зносіны разглядаюцца як асноўны від дзейнасці, таму што часцей за ўсё дзеці і дарослыя называюць словы *ўчора, сёння, заўтра*, дні тыдня ў зносінах. Аднак каб зносіны мелі дыдактычны, развіваючы характар, выхавальніку неабходна кожны яго від спецыяльна будаваць і рыхтавацца да яго, г.зн. мець значную колькасць вершаў, казак, аповяданняў, у якіх ёсць апісанне часавых адрэзкаў, мець дыскавую і спіральную мадэль сутак і іх змены, адлюстраванні, карціны і г.д. Як мага больш пільна неабходна сачыць за мовай дзяцей і ўласнай, ужываць правільна часавыя тэрміны і дабівацца гэтага ад дзяцей.

Знаёмства з творамі розных мастакоў, графікаў дапамогуць дзецям навучыцца разпознаваць розныя часавыя адрэзкі па характэрных прыродных з'явах, дзейнасці дзяцей і дарослых.

Считалка

Раз-два, раз-два, раз-два-три,
Вслед за мною говори.
В понедельник, вторник, среду
В гости к бабушке поеду,
А в четверг и в пятницу

Дрожки к дому катятся.
За субботой — воскресенье,
В этот день дают печенье.
Раз-два, раз-два, раз-два-три,
Всю считалку повтори.

М. Агирре

Лежебока

В понедельник я проснулся,
А во вторник я зевнул,
В среду сладко потянулся,
А в четверг опять заснул.

Спал я в пятницу,
В субботу не ходил я на работу,
Но зато уж в воскресенье
Спал весь день без пробужденья.

Д. Родари

Вчера, сегодня, завтра

Вчера я с мамой в парке был,
За хлебом в магазин ходил,
А с папой в шахматы играл,
С сестренкой домик рисовал.

Сегодня в зоопарк идем,
С Наташей песенку поем,

Из снега лепим бабу,
Коту бинтуем лапу.

Завтра в детский сад пойдём,
Орехов белке занесём,
С собакой будем мы гулять,
Поедем бабушку встречать.

Л. Леонова

Четыре времени в году —
Я разговор о них веду.
Зима бела и холодна,
Пушистый снег несёт она.

Весна бросает в землю зерна,
А лето трудится проворно.
За летом осень золотая
Несёт корзины урожая.

С. Маршак

На лузе

Добра ў лузе ў час палудны!
Лёгка там дыхнуць!
Хмаркі белыя марудна
За лясы плывуць.
Ветрык краскі чуць калыша,
Травы шалясцяць,

Луг зялёны жыццем дыша —
Конікі трашчаць.
У лозах шчэбет не сціхае,
Шум стаіць і свіст.
У яркім бляску спачывае
На ракіце ліст.

Я. Колас

Пурга

Загуляла, закружыла,
Свае песні завяла,
Гурбы снегу наваліла,
Усе сцэжкі замяла.
Сівер люта завывае,
Свішча, гойкае, пяе.

Снег ахапкамi кідае,
Стрэхі ломіць, стрэхі рве.
А пад раніцу сціхае
Ды малым шчанём скуліць...
І зямля супачывае —
У белай свiтцы моцна спіць.

С. Новік-Пяюн

Вясна

Сонца грэе, прыпякае,
Лёд на рэчцы затрашчаў.
Цёплы вецер павявае.
Хмар даждлівых нам прыгнаў.

Вось і бусел паказаўся.
Гусі дзікія гудуць.
Шпак на дубе распяваўся.
Жураўлі ўжо лятуць.

Я. Колас

Лістапад

З буйных ліп і бяроз
Лісты валяцца
Між павалаў і лоз
Рассыпаюцца.

Шапацяць, шалясцяць
Запацістыя,

Увысь галінкі глядзяць
Пусталістыя.

А як прыйдзе вясна —
Усё адменіцца,
І галінкі ізноў
Заяляняцца.

Я. Купала

ГРУППА “ФАНТАЗЁРЫ”

(6 — 7 гадоў жыцця)

Задачы фарміравання элементарных матэматычных уяўленняў у “фантазёраў”

Матэматычныя веды, якія набываюць дзеці на 6 — 7-м гадах жыцця, павінны дапамагчы ім асэнсаваць сваё месца сярод дарослых. Мы можам актыўна дапамагчы ім падняцца на ступень думачых, калі будзем развіваць мысліцельныя аперацыі, прапанаваўшы розныя прадметы, з’явы для параўнання адначасова па трох-чатырох прыкметах; калі будзем заахвочваць дзяцей да ўсялякіх індуктыўных і дэдуктыўных разважанняў, што тычацца не толькі прадметаў і прыродных з’яў, якія яны назіраюць, але і разважанняў, што характарызуюць абстрагіраваны матэрыял (мноствы, дыяграмы, элементарная вылічальная дзейнасць). Разважаючы, дзіця набывае ўменні граматы, дакладна, лаканічна, лагічна даказваць правільнасць сваіх разумовых і практычных дзеянняў; узбагачае слоўнікавы запас новымі тэрмінамі.

Задачы

У галіне колькасных уяўленняў:

- 1) развіццё ўменняў параўнання мностваў практычным шляхам і апасродкавана (мяжа колькаснага і парадкавага лічэння даходзіць да 20);
- 2) замацаванне ведаў дзіцяці аб лічбах ад 0 да 9;
- 3) знаёмства з элементамі знакавай сістэмы: $>$, $<$, $+$, $-$, $=$, \rightarrow ;
- 4) працяг навучання параўнанню лікаў, знаходжанню паміж імі сувязяў і адносін;
- 5) знаёмства з лікам як паказчыкам выніку вымярэння, функцыянальнай залежнасці ліку ад велічыні меркі;
- 6) знаёмства са складам ліку з двух меншых (да 10) і з адзінак (да 5);
- 7) знаёмства з мноствамі і аперацыямі над імі;
- 8) навучанне вылічальнай дзейнасці.

У галіне ведаў аб велічыні:

- 1) развіццё вокамеру;
- 2) навучанне параўнанню прадметаў па трох-чатырох прыкметах (уключаючы велічынным характарыстыкі) адначасова і пабудова серыяцыйных радоў па вызначанай падставе;
- 3) навучанне вымяральной дзейнасці на матэрыяле вымярэння лінейных працягласцей, аб’ёму вадкіх і сыпкіх рэчываў з дапамогай умоўнай меркі;
- 4) знаёмства з некаторымі эталонамі даўжыні (*сантыметр, метр*), вагі (*грам, кілаграм*), аб’ёму (*літр*), вартасці (*грашовыя знакі*).

У галіне ведаў аб форме і фігурах:

- 1) падвядзенне дзяцей да ўзроўню разумення пабудовы фігуры на падставе ведаў аб мностве;
- 2) фарміраванне абагульненых паняццяў *чатырохвугольнік, многавугольнік, вугольныя формы, акруглыя формы*;
- 3) практыкаванне дзяцей у знаходжанні і вызначэнні агульнай формы прадметаў і формы іх дэталей.

У галіне ведаў аб часе:

- 1) знаёмства з лікавымі характарыстыкамі паняццяў *год, пара года, месяц, тыдзень*, адносінамі паміж імі;
- 2) азнаямленне з прыборамі вымярэння часу (*секундамер, гадзіннік, каляндар*);
- 3) фарміраванне ўмення вызначаць час па розных гадзінніках з дакладнасцю да чвэрці гадзіны;
- 4) пашырэнне ведаў аб частках сутак;
- 5) фарміраванне пачуцця часу.

У галіне ведаў аб прасторы:

- 1) прадаўжэнне навучання дзяцей арыентаванню ў двухмернай прасторы (на лісце паперы);
- 2) замацаванне ўменняў арыентавацца *ад сябе, ад іншых прадметаў*;
- 3) прадаўжэнне практыкавання дзяцей у пошуку *адзін і многа ў акаляючай прасторы*.

У працэсе навучання ў дзяцей развіваюцца як праявы агульных здольнасцей (настойлівасць, адвольная ўвага, прасторавыя ўяўленні, кемлівасць, гнуткасць і рухавасць мысліцельнага працэсу), так і першыя праявы спецыфічных элементаў матэматычных здольнасцей:

- наяўная цікавасць да матэматычнай старонкі рэчаіснасці;
- адносна хуткае і трывалае авалодванне матэматычнымі ведамі, уменнямі і навыкамі;
- хуткасць разумення тлумачэння педагога;
- лагічнасць і самастойнасць мыслення;
- знаходлівасць і кемлівасць пры вырашэнні розных праблем, якія патрабуюць выкарыстання элементарных матэматычных уяўленняў;
- здольнасць хутка пераключацца з прамога на адваротны ход думкі.

Самае галоўнае — развіваць цікавасць да матэматыкі. Дзеля гэтага ставім перад дзецьмі практычна значныя для іх (ці для персанажу заняткаў, героя казкі, апавядання) задачы. Важна памятаць, што вырашыць азначаныя праблемы дзеці павінны абавязкова самастойна (спачатку з дапамогай дарослага).

Выкарыстанне розных відаў дзейнасці

ў працэсе матэматычнага развіцця дзіцяці. Алгарытмы навучання

Ва ўзросце “фантазёраў” па-ранейшаму надзённай у плане знаёмства з матэматыкай застаецца пазнавальна-практычная дзейнасць. У працэсе даследавання, эксперыментавання ад велічыні меркі), змога замацаваць атрыманыя раней веды аб суадносінах паміж цэлым і часткамі. Прыцягваючы дзяцей да выканання практычных заданняў па вымярэнню лінейных працягласцей (*даўжыні, шырынi, вышыні*), аб’ёму вадкіх і сыпкіх цел, выхавальнік можа сфарміраваць у дзіцяці паняцце *ўмоўная мерка*, пазнаёміць з эталонамі даўжыні (*сантыметр, метр*), вагі (*грам, кілаграм*), пазнаёміць з рознымі меркамі вартасці.

Напрыклад, выхавальніку трэба падрыхтаваць для хадзьбы па шнуру дзяцей дзве вяроўкі. Ён стварае спецыяльную сітуацыю: адну вяроўку кладзе ўздоўж пакою, другую — скручвае колам. Пытаецца ў дзяцей: “Якая з дзвюх вярвак даўжэйшая? Што трэба зрабіць, каб гэта высветліць?” Пасля вымярэння можна папрасіць дзяцей пакласці адну з вярвак змейкай, а другую звярнуць многа разоў колам і спытаць: “Ці змянілася іх даўжыня?”

Можна нагадаць дзецям мультфільм-казку “38 папугаяў” і спытацца ў іх: “Чаму кожны раз пры вымярэнні даўжыні ўдава атрымліваўся розны лік?” А потым прапанаваць памераць даўжыню пакоя, ці дарожкі, ці стала, ці стужкі, ці шафы рознымі меркамі. Можна прапанаваць дзецям памераць даўжыню пакоя крокамі розных дзяцей.

Пазнавальна-практычная дзейнасць дае магчымасць практыкаваць дзяцей у групуванні прадметаў па трох — чатырох прыкметах, ва ўстанаўленні ўзаемаадназначнай адпаведнасці шляхам практычнага спарвання, у лічэнні пры дапамозе дотыку, у дзяленні цэлага на часткі, трансфігурацыі, арыентаванні ў прасторы.

У **гульнявой дзейнасці** старэйшых дашкольнікаў усё большае месца займаюць дыдактычныя гульні, накіраваныя не на замацаванне якіх-небудзь ведаў, уменняў і навыкаў, а на развіццё ўяўленняў, фантазіі (“Спазнай прадмет”, “Гэта не лічба, а...” і інш.), мыслення (“Адшукай лішнюю фігуру”, “Пастаў лічбу, якой не хапае” і г.д.), памяці (“Што змянілася?”), умення прытрымлівацца інструкцыі дарослага (“Дайдзі да сцяжка”, “Пайдзі туды... прынясі тое...” і г.д.), умення арыентавацца на лісце паперы, прытрымліваючыся да 9 арыенціраў: правы і левы верхнія вуглы, правы і левы ніжнія вуглы, цэнтр ліста, сярэдзіны старон (“Хакей”, “Падарожжа”, графічныя дыктоўкі і інш.).

Сюжэтна-ролевыя гульні, звязаныя з купляй-продажам, аплатай (“Магазін”, “Атэль”, “Цырульня” і інш.), дапамогуць дзіцяці замацаваць навыкі лічэння, веды аб ліках і лічбах, навыкі вылічальнай дзейнасці, навыкі вымярэння, веданне эталонаў вартасці, вагі. Рухавыя гульні з выкручваннем, бегам і іншымі рухамі будуць працягваць вучыць дзіця арыентавацца *ад сябе, ад іншых аб’ектаў*, уменню выконваць рухі ў зададзеным напрамку, змяняць напрамак па ўмове.

Мастацкая дзейнасць дае магчымасць найбольш поўна і глыбока пазнаёміць дзяцей з формай і фігурай, навучыць вызначаць агульную форму прадметаў, форму асобных дэталей. Пры стварэнні ўзораў, разглядванні жывапісных і графічных твораў мастакоў-

майстраў, саміх дзяцей можна падкрэсліць прасторавае размяшчэнне персанажаў карцін, дэталю ўзораў суадносна да плоскасці ліста паперы. Пейзажныя творы розных аўтараў (Ф. Васільеў, В. Бялыніцкі-Біруля, К. Юон, П. Масленнікаў і інш.) можна выкарыстоўваць пры тлумачэнні дзеям асаблівасцей змяненняў у прыродзе, якія адбываюцца ў розных адрэзкі сутак, у розных поры года (світанак, змрок, захад і інш.). (Гл. прыкладны спіс карцін, якія можна выкарыстоўваць, на с. і на каляровай уклеіцы.)

Навыкі арыентавання ў прасторы (на сябе, ад сябе, ад іншых аб'ектаў); прадаўжэнне знаёмства з часткамі сутак, паняццямі *тыдзень, месяц, пара года, год* і іх суадносінамі; знаёмства з прыборамі вымярэння часу (*гадзіннік, секундамер*); фарміраванне ўмення адчування часу мэтазгодна, на наш погляд, развіваць у **бытавой і працоўнай дзейнасці** дзіцяці. Дзея гэтага можна выкарыстоўваць сітуацыі апраанання ці распранання, дзяжурства, знаёмства з дзейнасцю дарослых, працы ў прыродзе. Стымуляванне пазнаваўчай актыўнасці ў бытавых абставінах найлепшым чынам садзейнічае развіццю мыслення, цікаўнасці, так як прымушае дзіця задумвацца над наваколлем у любы час, а не толькі ва ўмовах заняткаў, калі выхавальнік прымушае дзіця думаць аб тым, што, магчыма, у дадзены момант дзіця не цікавіць.

Элемент зацікаўленасці ў навучанні адыгрывае вялікую ролю ў сувязі з узроставымі асаблівасцямі дзяцей. Акрамя таго, у бытавой дзейнасці дзіця можа выкарыстаць свае веды, уменні, зразумець, што матэматычныя веды — гэта веды аб акаляючых прадметах і з'явах. Чым актыўней будзе дзіця, тым больш цікавага і новага, неабходнага пазнае яно аб прыродзе, чалавеку і яго дзейнасці, мастацтве, тэхніцы.

Складанасць і абстрактнасць матэматычнага матэрыялу дыктуюць неабходнасць увядзення ў жыццё дзяцей **спецыяльна арганізаванай вучэбнай дзейнасці**. Заняткі не абавязкова могуць быць пабудаваны ў класічнай класна-ўрочнай форме. Гэта могуць быць і навучальныя гульні, і комплексы розных напрамкаў вучэбнай дзейнасці, аб'яднаных вызначэннем адных задач ці аднолькавай тэмай і г.д.

Навучанне дзяцей 6 — 7 гадоў набывае пошукавы характар. Пытанні *колькі?, што гэта?, заданні зрабі так, як я, пералічы так, як я* і г.д. замяняюцца пытаннямі *што адбудзецца, калі...?, чаму?, заданнямі вазьмі тое, што належыць..., зрабі так, каб..., падумай і аднімі лішняе..., раскажы аб тым, што ты будзеш рабіць, каб..., раскажы, чаму ты зрабіў так, а што было б, калі б ты зрабіў інакш*. Такое навучанне дае магчымасць развіць у дзіцяці дзейнасць кантролю і самакантролю, творчую актыўнасць, самастойнасць, уменні дзейнічаць згодна з інструкцыяй дарослага, але ісці да вырашэння асабістым шляхам.

Для абавязковага ўключэння ў вучэбную дзейнасць прапануецца навучанне вылічальнай дзейнасці (складанне і адыхманне) на матэрыяле рашэння простых арыфметычных задач, знаёмства са знакавай сістэмай; знаёмства з мноствам і яго графічным адлюстраваннем; фарміраванне абагульняючых паняццяў *чатырохвугольнік, многавугольнік*, знаёмства з утварэннем фігуры на падставе ведаў дзяцей аб мностве (геаметрычная фігура як мноства кропак на плоскасці); фарміраванне навыкаў (у групе “Чамучкі” — уменняў) параўнання мностваў практычным шляхам і апасродкавана (праз лік у межах 20), замацаванне ведаў аб лічбах ад 0 да 9, вызначэнне сувязяў і адносін паміж сумежнымі лікамі, вывучэнне складу ліку з адзінак (5) і двух меншых лікаў (10); азнаямленне і навучанне вымярэнню.

Дзеянні выхавальніка пажадана будаваць так, каб максімальна ўцягваць дзіця ў розныя віды актыўнасці, як мага больш заахвочваючы яго моўную актыўнасць, абстрактны матэматычны матэрыял набліжаць да дзіцячага вопыту. Вельмі цікавым, на наш погляд, з'яўляецца ў дадзеным выпадку вопыт бельгійскіх метадыстаў-матэматыкаў Ж. і Ф. Папі (гл. кнігу Ж. і Ф. Папі “Дзеці і графы”).

Уключэнне дашкольніка ў даступную яго ўзросту матэматычную дзейнасць забяспечвае навучанне дзяцей розным алгарытмам дзеянняў.

Трэба памятаць, што веданне алгарытмаў дае магчымасць дзіцяці зразумець залежнасць чарговага дзеяння ад выніку папярэдняга (вынік параўнання прадметаў па велічыні залежыць ад правільнасці выдзялення параметраў велічыні; вынік апасродкаванага лікам колькаснага параўнання мностваў — ад правільнасці пераліку і г. д.); залежнасць канчатковага выніку ад правільнасці паслядоўнасці выканання дзеянняў (каб высветліць, колькі прадметаў схавана пад сурвэткай, трэба іх пералічыць пры дапамозе дотыку. А для гэтага неабходна дзейнічаць двума рукамі так: знайсці адзін прадмет, “схаваць” яго пад левай далонню і сказаць: “Адзін”. Затым правай рукой знайсці наступны прадмет, “схаваць” яго пад левай далонню і сказаць: “Два” і г.д.).

У папярэдніх групах дзеці засвоілі алгарытмы ўстанаўлення колькасных адносін паміж рознымі мноствамі практычным шляхам (накладаннем, прыкладаннем) і праз лік (пера-

лічыць і суаднесці атрыманыя вынікі лічэння); вызначэння памерных суадносін паміж двума ці некалькімі прадметамі (параўнанне па велічыні накладаннем, прыкладаннем, пры дапамозе ўмоўнай меркі); навучыліся алгарытму абследавальніцкіх дзеянняў пры знаёмстве з геаметрычнымі фігурамі; алгарытму арыентавання на сябе, ад сябе, ад іншых аб'ектаў.

Старэйшыя дашкольнікі замацоўваюць атрыманыя веды, уменні, навыкі, актывізуюць іх скарыстанне для вырашэння практычных задач і ў той самы час знаёмяцца з новымі відамі матэматычнай дзейнасці, новымі спосабамі пазнання матэматычных характарыстык свету. Фарміруючы схільнасць чалавека знаходзіць лагічны сэнс у розных з'явах рэчаіснасці, бачыць іх матэматычны аспект, мы закладваем падмурак так званага матэматычнага складу розуму.

Спецыяльна арганізаванага навучання патрабуе пазнанне дзіцём наступных алгарытмаў: устанаўлення ўзаемаадваротных сувязей і адносін паміж сумежнымі лікамі натуральнага раду; вывучэння складу ліку з двух меншых лікаў; дзеянняў вылічэння; складання мностваў, параўнання іх, устанаўлення адносін паміж элементамі мностваў; дзеянняў вымярэння, устанаўлення функцыянальнай залежнасці ліку ад велічыні меркі; спосабу арыентавання на лісце паперы (плане, схеме, адлюстраванні, карціне і г.д.).

Пашыраючы пазнанне “фантазэраў” у галіне колькасных уяўленняў, навучым іх устанаўліваць узаемаадваротныя сувязі і адносіны паміж сумежнымі лікамі натуральнага раду. У папярэдняй узроставай групе дзеці гэтыя дзеянні выконвалі з двума лікамі і засвоілі, што, напрыклад, лік 4 меншы за лік 5 на 1, а лік 5 большы за лік 4 на 1. На 6—7-м гадах жыцця вучым дзяцей устанаўліваць азначаныя залежнасці паміж трыма паслядоўна ідучымі лікамі натуральнага раду (напрыклад, 3, 4, 5). Вучым іх наступнай паслядоўнасці дзеянняў:

1) параўноўваем першыя два мноствы (пералічваем адно — яго магутнасць 3; пералічваем другое — яго магутнасць 4. Вызначаем, што першае менш за другое на 1, а другое больш за першае на 1. Значыць, лік 3 меншы за лік 4 на 1, а лік 4 большы за лік 3 на 1);

2) параўноўваем другое і трэцяе мноствы аналагічна і атрымліваем, што лік 4 меншы за лік 5 на 1, а лік 5 большы за лік 4 на 1;

3) апісваем сувязі і адносіны паміж дадзенымі трыма лікамі, зыходзячы з характарыстыкі сярэдняга ліку (які цікавы лік 4! Ён можа быць адначасова і большым, і меншым! Лік 4 меншы за лік 5 на 1, але большы за лік 3 таксама на 1).

Гэты алгарытм дзеці могуць выкарыстоўваць і пры апісанні адносін паміж элементамі мностваў серыяцыйных радоў. Дзеці павінны навучыцца будаваць фразы наступным чынам: *...большы, але меншы за...*, *...шырэйшы, але вузейшы за...*, *...вышэйшы, але ніжэйшы за...*, *...ярчэйшы, але бляднейшы за...*, *...цямнейшы, але святлейшы за...* і г.д. (Ствол елкі таўсцейшы за ствол асіны, але танчэйшы за ствол дуба; лямпачка свеціць ярчэй за свечку, але блядней за сонца; ліст бярозы святлейшы за ліст дуба, але цямнейшы за ліст ясеня).

Алгарытм вызначэння складу ліку з двух меншых лікаў уключае ў сябе наступныя дзеянні:

1) дзіця вызначае агульную магутнасць мноства пералікам (Колькі кветак у букете? — 10);

2) падзяляе мноства на 2 падмноствы (часткі букета), напрыклад: “У букете ёсць валожкі і рамонкі”;

3) пасля гэтага дзіця вызначае магутнасць кожнай часткі мноства (Колькі рамонкаў? — 6. Колькі валожак? — 4);

4) выхавальнік робіць вывад, што 10 — гэта 6 і 4, а дзіця запамінае гэтае злучэнне лікаў.

Можна прадаставіць магчымасць дзецям самастойна вызначаць астатнія варыянты складу ліку (5 і 5, 3 і 7, 8 і 2, 9 і 1, 1 і 9, 2 і 8, 7 і 3).

Зразумець склад ліку з двух меншых лікаў дзецям дапамогуць наступныя вершы:

Мы пойдём все за водою,
За водою ключевою.
Принесем воды для вас,
Только ведер нет у нас.

На пасеке четыре медвежонка
Играли в прятки у бочонка.
Один в бочонок еле влез,
А сколько убежало в лес?.. (4: 3 і 1)

Дайте два ведра для Саши
И одно ведро для Паши.
А всего их надо три.
Сколько надо? Повтори! (3: 2 і 1)

Четыре зайца шли из школы,
И вдруг на них напали пчелы.
Два зайчика спаслись едва.
А сколько не успело? — Два! (4: 2 і 2)

Дали братьям теплый дом,
Чтобы жили впятером.
Брат большой не согласился
И отдельно поселился.
(Варежки) (5: 4 i 1)

У дзвюх матак
Па пяцёра дзіцятак,
І ўсе аднагодкі:
Трое доўгіх,
Два кароткіх,
Назваў бы вам я
Кожнае імя,
Ды вы самі знаеце,
Самі адгадаеце.
(Пальцы на руках) (5: 3 i 2)

В. Вітка

Шесть веселых медвежат
За малиною спешат.
Но один малыш устал:
От товарищей отстал.
А теперь ответ найди:
Сколько мишек впереди? (6: 5 i 1)

Мама вышила ковер.
Посмотри какой узор.
Две большие клеточки,
В каждой по три веточки,
Села Маша на кровать,
Хочет ветки сосчитать.
Да никак не может.
Кто же ей поможет? (6: 3 i 3)

Завтракаем на привале —
Нам с собою яйца дали:
Одно всмятку, шесть — крутых,
Сосчитайте, сколько их? (7: 6 i 1)

К серой цапле на урок
Прилетели семь сорок.
А из них лишь три сороки
Приготовили уроки.
Сколько лодырей сорок
Прилетело на урок? (7: 4 i 3)

Ненасытный лис гуляет
Возле нас.
Петушок наш кур считает
Каждый час.
Белых пять и две пеструшки,
Вместе — семь.
Ой, сидите вы, подружки,
Тихо все!
Если рыженький и злой
Лис придет, —
Непослушных по одной
Унесет. (7: 5 i 2)

Л. Савчук

Рада Аленка —
Нашла два масленка!
Да четыре в корзинке!
Сколько грибов на картинке? (6: 2 i 4)

Ну-ка, сколько всех ребят
На горе катается?
Четыре в саночках сидят,
Четыре дожидаются. (8: 4 i 4)

Яблоки в саду поспели.
Мы отведать их успели.
Пять румяных, наливных,
Три с кислинкой.
Сколько их? (8: 5 i 3)

Шесть малюсеньких котят,
Что дают им, все едят,
Только два сметаны просят,
Сколько же котят? Их восемь. (8: 6 i 2)

Сястра сакрэт цікавы мае,
Сем меншых у сабе хавае
І робіць гэта досыць хвацка
А...
Усе восем — гэта цацка! (Матрошка) (8: 7 i 1)

Все ли здесь цыплятки-детки,
Надо сосчитать наседке.
Семь на грядках,
Два во ржи,
Сколько их всего, скажи! (9: 7 i 2)

Восемь храбрых малышей
Переходят вброд ручей.
Один отстал: "И я хочу!"
Сколько их пришло к ручью? (9: 8 i 1)

Не может мама-курочка
Собрать своих ребят —
Четыре желтеньких,
Пять беленьких
Хорошеньких цыплят.
Не может сосчитать их,
Не может их проверить.
— Не бойся, мама-курочка!
Цыплятки все. Их — девять! (9: 4 i 5)

Еж спросил Ежа-соседа:
"Ты откуда, непоседа?"
"Запасаюсь я к зиме.
Видишь, яблоки на мне?
Собираю их в лесу.
Шесть принес да три несу".
Призадумался сосед:
Это много или нет? (9: 6 i 3)

Е. Остриков

Шесть гусей пустились в путь.
Четыре сели отдохнуть.
Сколько их под облаками?
Сосчитайте, дети, сами! (10: 6 i 4)

Подогрела чайка чайник,
Пригласила девять чаек:
"Приходите все на чай!"
Сколько чаек, отвечай! (10: 9 i 1)

Восемь воробышек зерна клюют,
Два осторожных на ветках снуют:
Вдруг кошка придет
и начнет куролесить.
Сколько воробышек было?
А было их десять. (10: 8 i 2)

Три цыпленка стоят,
На скорлупки глядят,
Семь яичек в гнезде
У наседки лежат.
Сосчитай поверней,
Отвечай поскорей:

Сколько будет цыплят
У наседки моей? (10: 7 i 3)

Пять да пять — родные братцы,
Так все вместе и родятся...
Вместе братцы лезут драться,
Вместе мыться и плескаться.
Если вскапывают грядку,
Держат все одну лопатку.
Не скучают, а играют
Вместе все в одни игрушки.
А зимою всей гурьбою
Дружно прячутся в теплушки.
Вот какие "пять да пять",
Угадайте, как их звать?
Их увидите всегда вы:
Пять на левой, пять на правой.
Кстати, можно сосчитать,
Сколько будет пять да пять? (10: 5 i 5)

А. Рождественская

Вершаваныя радкі, якія дапамогуць дзецям пазнаць колькасны склад ліку з адзінак:

Два братца всегда вместе бегут.
Один спереди, другой сзади.
(2 — гэта 1 i 1)
(Велосипед)

Два братца: один светит днем,
а другой — ночью.
(2 — гэта 1 i 1)
(Солнце и луна)

Зайчишка-трусишка
По полю бежал.
В огород забежал,
Морковку нашел,
Капустку нашел.
Сидит, грызёт.
Иди прочь —
Хозяин идет. (3 — гэта 1 i 1 i 1)

Разных три имеет глаза,
Но откроет их не сразу.
Если глаз откроет красный —
Стоп! Идти нельзя, опасно!
Желтый глаз — погоди!
А зеленый — проходи.
(3 — гэта 1 i 1 i 1) (Светофор)

Чудаки

Я послал на базар чудаков,
Дал чудакам пятаков:
Один пятак — на кушак,
Другой пятак — на колпак,
А третий пятак — так.

По пути на базар чудаки
Перепутали все пятаки,
Который пятак — на кушак,
Который пятак — на колпак,
А который — так.

Только ночью пришли чудаки,
Принесли мне назад пятаки.
— Извините, но с нами беда!
Мы забыли — который куда.
Который пятак — на кушак,
Который пятак — на колпак,
А который пятак — так.
(3 — гэта 1 i 1 i 1)

В. Владимиров

Под кустами у реки
Жили майские жуки:
Дочка, сын, отец и мать.
Кто их может сосчитать
(4 — гэта 1; 1; 1 i 1)

Не сквапная

Я цукеркі несла ў садзік.
Папрасіў адну Уладзік,
За Уладзікам — Люцынка,
А за ёю — Стась, Янінка,
І яшчэ падбегла Міла:
— Мне цукеркі не хапіла!
— На, апошнюю трымай,
Я не сквапная, ты знай.
(5 — гэта 1; 1; 1; 1 i 1)

П. Кляшторная

День рождения у кошки.
Ждет гостей сегодня кошка
И волнуется немножко:
Что ж так долго не идут?
Ну а гости тут как тут.

Друг за дружкой по дорожке
Все спешат поздравить кошку.
Белка в тележке
Везет орешки.

В корзине у зайки —
Морковь для хозяйки.

Катит медвежонок
Меду бочонок.
Тащит петушок
Проса мешок.
А кот Тимофей
Принес двух мышей.

Всем подаркам кошка рада,
С одного ж не сводит взгляда.
Догадайся поскорей:
Чей подарок ей милей?
(5 — гэта 1; 1; 1; 1 i 1)

С. Ефимовский

Дзеці 6 — 7-га гадоў жыцця могуць практычна складаць мноствы з разнародных адзінкавых элементаў і ў большым аб'ёме (з 6 — 10 прадметаў). Дзецям можна прапаноўваць пералічыць усе мноствы, звярнуць іх увагу на тое, што ўсе прадметы розныя, але іх можна назваць адным агульным, больш ёмістым словам. У гэтай справе дапамогуць апавяданні А. Кобец-Філімонавай "Сем мастакоў", В. Суцеева "Каляровы певень", казка "Цветик-семицветик", наступныя вершы:

Расставил Андрюшка
В два ряда игрушки.
Рядом с мартышкой —
Плюшевый мишка.
Вместе с лисой —
Зайка косой.
Следом за ними —
Ёж и лягушка.
Сколько игрушек
Расставил Андрюшка? (6)

Песенка друзей

Красота! Красота!
Мы везем с собой кота,
Чижика, собаку,
Петьку-забияку,
Обезьяну, попугая —
Вот компания какая! (6)

С. Михалков

Пекарь

— Пеку, пеку калачи! —
Кричит пекарь у печи. —
Если хочешь печь калач,
Семь продуктов ты припрядь.
Яйца, соль и молоко
Положи недалеко.
Маргарин, жир, масло
И шафран прекрасный.
Все продукты замешай,
Золотистым в печь сажай
Калачик — колечком,
Катись, калач, в печку. (7)

Вясёлка

Дзеці летам ранкам золкім
Селі маляваць вясёлку.
Малявалі-малявалі —
Спрэчкі раптам запалалі:
— З колераў якіх яна
Так прыгожа складзена?
Усе спрачаліся дасужа,
Пальцы загіналі дружна:
— Фіялетавы.
— Жоўты.
— Аранжавы.
— Сіні.
— Чырвоны.
— Зялёны.
— Адзін прапусцілі?
— Які?.. Нібыта...
— Блакітны!.. (7)

В. Лушка

Гародніна

Кухарка прынесла да хаты
Цыбулю, капусту, пятрушку, таматы,
Бульбу, салату, бурак і гарох...
Ох!
Прынесла кухарка,
А ў кошыку сварка:
Хто з іх мацнейшы,
Зграбнейшы, смачнейшы
І разумнейшы —
Цыбуля? Капуста? Пятрушка? Таматы?
Бульба? Салата? Бурак? Ці гарох?
Ох!
Накрычаліся, аж страх!
А кухарка іх на стол,
Ножыкам чах!
Пакрышыла, перамалола
Цыбулю, капусту, пятрушку, таматы,
Бульбу, салату, бурак ды гарох —
І ў кацёл! (8)

Ю. Тувім

Ліда ставіла тарелкі
На stole ребятам всем.
Ровно семь тарелок мелких
И глубоких — тоже семь.

Прынесла в солонке соли,
Ложек тоже ровно семь:
Лене, Оле, Жене, Толе,
Мае, Рае, Коле — всем!

Положила вилки с краю,
Не забыла ничего.
Говорят ей: "Не хватает
Здесь прибора одного".

Вот и кончена работа,
Можно звать к столу ребят!
— Ты обидела кого-то, —
Снова Лиде говорят.

И опять она считает,
Огорченная совсем:
— Лена, Рая, Оля, Мая,
Толя, Коля, Женя — семь!

"Будет все-таки в обиде
Скоро кто-то из ребят", —
В третий раз дежурной Лиде
Все в столовой говорят.

— Нет, я всех ребят считала,
Сосчитаю я опять! —
И опять она считала,
Стала всех перечислять:

— Лена, Рая, Оля, Мая,
Толя, Коля, Женя — семь! —

И нарочно вслух считает,
Чтобы слышно было всем.

Лида думает, гадает:
Для кого прибора нет?
Тот из вас, кто угадает,
Пусть подскажет ей ответ. (8)

Г. Ильина

Са складам ліку 9 можна пазнаёміць дзяцей, прачытаўшы верш Р. Барадуліна “Колькі кошак у кашы?” (гл. с. 25).

На палянцы

На лясной палянцы
Зёлкі
Паспрачаліся калісьці:
З кожнай зёлкі толку колькі,
У якой найбольш карь ліц?
Ды сярод лясной палянкі
Правялі няшмат гамонак
Кмен,
Валошка,
Талакнянка,

Валяр’ян,
Падбел,
Рамонак,
Піжма,
Ландыш,
Святаяннік,
А таксама і чабор,
Бо знахарка на паляне
Іх знайшла — узяла з сабой.
Хто палічыць зёлкі! —
Усяго іх колькі? (10)

В. Жуковіч

Пры навучанні апісаным алгарытмам добры развіваючы эфект дасць прымяненне колаў Элера дзеля мадэлявання адносінаў паміж лікамі і велічынямі. Напрыклад, першапачаткова можна прапанаваць дзецям абвесці коламі напісаных на дошцы (лісце паперы) лічбы: лічбу, якая абазначае самы вялікі (маленькі) лік, самым вялікім (маленькім) колам, а лічбу, якая абазначае сярэдні лік, — сярэднім па велічыні колам. Потым даем дзецям прыгатаваныя 3 колы розных памераў і просім раскласці ў іх 3 картачкі з лічбамі, якія абазначаюць лічбы, розныя па велічыні (яны могуць быць у паслядоўнасці лічэння: 5, 6, 7, але абавязкова адказваць памерным адносінам колаў). Пры мадэляванні складу ліку з двух меншых лікаў вялікім колам абазначаецца лік, склад якога вызначаецца, а меншымі (але захоўваемымі памерным адносінам паміж сабой) коламі абазначаюцца лікі, якія складаюць дадзены лік. Гэтыя 2 колы размяшчаюцца ўнутры вялікага кола. Напрыклад, на дошцы можна намаляваць вялікае кола, а ў ім — 2 колы (адно больш за другое ці 2 роўныя па велічыні колы). Пытаемся ў дзяцей: “Якія 2 лікі абазначаюць меншыя колы? Калі вялікае кола абазначае, напрыклад, лік 10?” У гэтым выпадку большы з унутраных колаў можа абазначаць лік 8, а меншы — 2, ці 7 і 3, ці 6 і 4, ці 9 і 1. Калі колы роўныя па велічыні, то яны абазначаюць лікі 5 і 5.

У навучальны працэс уключаем і мадэль *цэлае — частка*, распрацаваную Н. І. Няпомняшчай, падзяляючы пры гэтым кола на роўныя і няроўныя часткі.

Лагічным працягам навучання будзе **фарміраванне ў дзяцей вылічальных дзеянняў**. Вучым дзяцей рашаць простыя арыфметычныя задачы на складанне і адніманне, грунтоуючыся на ведах дзяцей аб складзе лікаў з двух меншых лікаў, а таксама вучым прыёмам прылічвання і адлічвання па 1. Для больш лепшага засвойвання дзецьмі пералічаных вылічальных прыёмаў раім выкарыстоўваць гульні тыпу “Вылічальныя машыны”. У працэсе навучання вылічэнню знаёмім дзяцей са структурай задачы (вучым выдзяляць умовы і пытанне); вучым называць лікавыя даныя; на падставе разумення характару выніку дзеяння, якое апісана ў задачы (стала больш прадметаў ці менш?), фармуляваць арыфметычнае дзеянне; рашаць задачу і “запісваць” яе, выкарыстоўваючы картачкі з лічбамі і знакамі (+, -, =); мадэліраваць задачы па наяўнай сітуацыі, а потым і па асабістай задуме. Для пабудовы мадэлі можна выкарыстоўваць ужо знаёмыя дзецям колы Эйлера, мадэлі *цэлае — частка*, алгарытмічныя запісы гульні “Вылічальныя машыны” ці мадэлі іканічнага характару.

Знаёмства з мноствам. На 7-м годзе жыцця навучаем дзяцей складаць, называць і мадэліраваць розныя аднародныя і разнародныя мноствы, выкарыстоўваючы ў мове тэрміны *мноства*, *элемент мноства*, *частка мноства*. Вучым даваць мноству якасную і колькасную характарыстыкі. Паказваем дзецям, што не ўсе прадметы (з’явы) могуць быць аб’яднаны ў мноствы, а толькі тыя, якія маюць нешта агульнае, падобнае. Напрыклад, елка, бяроза, дуб, сасна — дрэвы, таму, нягледзячы на тое, што ўсе яны розныя, мы іх можам назваць “мноства дрэў”; сабака, свіння, карова — усе жывёлы розныя, але ўсе яны падобныя тым, што жывуць разам з чалавекам, таму мы іх назавем “мноства свойскіх

жывёл". Кожны прадмет (жывёліна, дрэва, кветка, лік, лічба, кропка і г.д.), які ўваходзіць у мноства, называюць *элементам мноства*.

Вучым дзяцей графічна выяўляць мноствы. Першапачаткова вядзем працу з прадметамі і выявамі. Калі яны складаюць мноствы, размяшчаем іх у кола ці на сурвэтку (ліст паперы) аднаго колеру (формы, памеру), ці на асобны стол, ці абводзім іх колам (крэйдай, фламастэрам, стужкай, ніткай, вяроўкай і г.д.). Затым вучым маляваць кругі і спачатку схематычнай выявай, а затым кропкамі абазначаць элементы мноства. Для розных элементаў, абазначаных кропкамі, можна выкарыстоўваць каляровыя алоўкі, фламастэры, крэйду. Выяўляючы адносіны паміж элементамі мностваў, ці магутнасцямі мностваў, працягваем вучыць дзяцей карыстацца знакамі: $>$, $<$, $=$, \neq , \rightarrow . Выкарыстанне колаў Эйлера дапаможа дзецям зразумець аперацыі аб'яднання, перасячэння, знаходжаньня часткі і рознасці мностваў. Назвамі аперацый дзеці і выхавальнік не апярыруюць, а растлумачваюць іх сэнс, задаючы суадносныя пытанні і даючы дзецям заданні назваць мноствы. Напрыклад, пры аперацыі аб'яднання расказваем: "Тані падарылі ляльку і мячык, а Колю — машынку і пірамідку. Якім адным словам можна назваць прадметы, якія падарылі Колю і Тане? Ці можна з іх скласці адно мноства? Чаму? Як мы яго назавем?"

У старэйшым дашкольным узросце ўводзім новы від матэматычнай дзейнасці — вымярэнне, які патрабуе спецыяльнага навучання. Навучым дзяцей **алгарытму вымярэння**, складзенаму з наступных дзеянняў: вызначаем, што вымяраем (даўжыню, шырыню, вышыню, аб'ём і г.д.) і чым будзем для гэтага карыстацца (умоўная мерка, а на 7-м годзе жыцця — абсалютныя меркі: сантыметр, метр, грам, кілаграм, літр). Калі вымяраем *лінейную працягласць*, то:

- 1) мерку прыкладаем да краю;
- 2) адзначаем яе канчатак алоўкам (крэйдай, фламастэрам);
- 3) над меркай ставім прадмет-фішку, які абазначае, што мерка ўклалася ў працягласці 1 раз (гэтае дзеянне ў далейшым можа не праводзіцца, а дзіця вымаўляе лічэбнік);
- 4) мерка падымаецца і прыкладаецца дакладна да алоўкавай адмеціны;
- 5) канчатак меркі зноў адзначаецца алоўкам;
- 6) над меркай ставіцца фішка і г.д.

Пасля завяршэння дзеяння дзіця пералічвае фішкі і называе лік — вынік вымярэння.

Пры вымярэнні аб'ёму:

- 1) напаўняем мерку да краёў (калі сыпкая рэч, то раўняем яе кардонкай ці пласцінкай з краямі меркі);
- 2) пералічваем (перасыпаем) рэчыва ў іншую ёмістасць;
- 3) ставім побач прадмет-фішку і г.д.

Для вызначэння выніку зноў пералічваем фішкі.

Засвоенае дзеянне вымярэння дапаможа дзіцяці зразумець закон захавання рэчыва, сувязі і залежнасці паміж велічыняй, колькасцю і знешнімі прыкметамі (форма і велічыня пасудзіны, спосаб размяшчэння прадметаў і г.д.).

Дзея лепшага разумення дзецьмі вымяральной дзейнасці можна выкарыстоўваць наступныя літаратурныя творы:

Сложное задание

Как исправить тройку в школе,
Юля думала давно.
Вот дают линейку Юле,
Чтоб измерила окно.

Да, заданье непростое,
Юля руки развела:
"Не могу. Окно большое —
А линейка так мала..."

И. Сичовик

Жадный Вартан

Армянская сказка

С овечьей шкурой к скорняку
Зашел Вартан-сосед:
— Из этой шкуры шапку сшить
Ты можешь или нет?
— Могу! — сказал в ответ скорняк,
На шкуру посмотрев.
— А выйдет две? — спросил Вартан,
На корточки присев.
— И две сошью.
— А три?
— И три!
— Сошьешь четыре?

— Да!
— А пять?
— Ну что ж, могу и пять,
Коль в этом есть нужда!
— Быть может, выкроишь все шесть?
— Могу, раз надо так!
— Где шесть, там — семь! — сказал
Вартан.
— Идет! — сказал скорняк.

Когда заказчик через день
За шапками пришел,
Семь шапок выложил скорняк
На свой рабочий стол.

— Да разве это мой заказ? —
Вскричал в сердцах Вартан. —
Когда ты шапки мне кроил,
Ты был, должно быть, пьян?
Что с ними делать мне теперь?
Куда прикажешь деть?

Ведь ни одну из них нельзя
На голову надеть!

— Но ты же сам того хотел! —
Сказал в ответ скорняк. —
Больших семь шапок из овцы
Не выкроишь никак!

Арыентаванне на лісце паперы — дзейнасць не новая для старэйшых дашкольнікаў. Аднак, яна напаўняецца новым зместам, які патрабуе спецыяльнага навучання. Дзеці павінны засвоіць 9 "крокаў" на лісце паперы, якія адзначаюць прасторавыя арыенціры: цэнтр (сярэдзіна); правы і левы верхнія вуглы; правы і левы ніжнія вуглы; сярэдзіна правай, левай, верхняй і ніжняй старонак. Добры трэніруючы эфект у называнні гэтых "крокаў" даюць гульні тыпу "Хакей", "Футбол", "Палёт у космас" і г. д. Дзеці павінны засвоіць, што для паспяховай арыентацыі першае, што яны павінны зрабіць, — гэта вызначыць сваё месцапалажэнне, вызначыць сябе (кропку, дзе яны знаходзяцца, адкуль глядзяць) на лісце паперы. А затым арыентавацца ад сябе. Вучым складаць графічныя планы пакою, часткі пакою і г. д., выкарыстоўваючы розныя формы сімвалізацыі; схемы дзеянняў, абазначаючы напрамак руху ці дзеяння стрэлкамі. Трэба памятаць, што дзіця павінна навучыцца не толькі складаць планы, схемы і г. д., але і карыстацца гатовымі, граматычна "чытаць" гатовыя графічныя планы пры вывучэнні прасторавых, часавых, лагічных адносін. Працэс арыентавання набудзе больш цікава-вы характар, калі будзем выкарыстоўваць мастацкія творы, жывапіс. Напрыклад:

Кто на марке справа? Слон!
Сразу видно, это он!
Ну, а кто на марке слева
Притаился средь листвы?
Присмотритесь! Несомненно,
Хитреца найдете вы!

Н. Разговоров

За водой

Две улитки у калитки

Посадили маргаритки:
Раз, два, три, четыре, пять.
И хотят, чтоб мы с тобою
Принесли ведро с водою
Маргаритки поливать.
Здесь тропинок много вьется,
Но одна лишь — до колодца,
Остальные все — в кусты!
Чтоб в кусты мы не попали,
Лучше, может быть, вначале
Верный путь наметить ты?

Н. Разговоров

Наступныя літаратурныя творы дапамогуць дзецям больш дакладна, глыбока, вобразна зразумець такія **часавыя паняцці**, як *месяцы года, поры года, год*.

Месяцы года

Студзень — з казкамі снежных
аблокаў,

Люты — шчодры на сіні мароз,
Сакавік — з сакатаннем і сокам
Беларускіх вясновых бяроз.

Красавік — час маланкі і ліўняў,
Травень — з першым мурогам,
сяўбой,

Чэрвень — з ягаднаю зарой,

Ліпень — з мёдам,

З пшаніцаю — жнівёнь,

Спелы яблычны верасень,

Багаты кастрычнік

У празрыстасці чыстай, крынічнай,

Лістапад — залаты лістапад,

Снежань — першы густы снегапад.

П. Панчанка

На первую ступеньку
Встал парень молодой,
К двенадцатой ступеньке
Пришел старик седой.
К двенадцатой ступеньке
Пришел старик седой.

На первую ступеньку
Встал парень молодой.
(Двенадцать месяцев)

Е. Благинина

**Як Дзед Мароз перад святам мост
наладзіў зайчанятам**

Урываак

Цішыня на белым свеце,
Крэкчуць
Сонныя лясы,
Па бярогах спяць мядзведзі,
Ткнуўшы ў цёплы мох насы.
І заплюшчыў певень вочы,
Спіць на жэрдцы да зары.
Спіць варона...

Ды не хоча

Спаць у рэчцы ёрш стары.

Там, дзе броды-перакаты

Бачыць мясячык з бугра,

Непаседы-зайчаняты

Грэюць лапкі ля кастра.

Лістападу на вятрах

Страх як

Х-хо-лад-на!

І. Бурсай

Песня аб вясне

Уцякай мароз-дзядуля!
Чуеш ты, стары, ці не?
Па пагорках — булі-гулі! —
Песні чуюцца вясне.

Звоніць, скача, як дзіцятка,
Гэты жэўжык-ручаёк.
На яго, бы тая матка,
Сонца кідае свой зрок.

А ён, гучны і смяшлівы,
Так і ходзіць, аж дрыжыць,
І другі сябрук шчаслівы
Насустрэч яму бяжыць.

А зіма аж пачарнела —
Годзе ёй тут кросны ткаць!..
Гэй, маленства, жыва, смела
Выйдзем вёсню прывітаць!

Я. Колас

Восень залатая

Восень, восень залатая
Сее радасць на зямлі,
Хмарка ў сінім небе тае,
Мкнучь у вырай жураўлі.

Ніткай срэбнай павуцінне
У косах сонейка блішчыць.
Што за цуднае зіхценне!
Што за ціш вакол стаіць!

Я іду лясною сцежкай,
Як па мяккім дыване.

Восень з ветлівай усмешкай
На спатканне выйшла мне.

Ярка, хораша прыбрала
Усюды дрэвы і кусты
І зямлю памалявала
Ў колер жоўта-залаты.

С. Новік-Пяюн

Год і яго род

Год стары дзяцей склікае,
Ён да ўсіх пытанне мае.
Сеў паважна ў крэсла.
— Што вясна прынесла?
— Я прынесла травы, кветкі,
Птушак у неба, рыбу ў сеткі.
— А я, лета, нясу хлеба,
Маю ягад, колькі трэба,
Усе зграбаю сенажаці,
Не сяджу ніколі ў хаце.
Людзям — збожжа, дрэву — плод,
Птушкам — гнёзды, пчолам — мёд.
— Я, татуля, твая восень,
Змалаціла ўсё калоссе.
У садзе яблыкі паспелі
Птушкі ў вырай паляцелі.
Я арэхаў назбірала,
Бульбу ў полі накапала.
— Я, зіма, работу маю:
Дол абрусам засцілаю,
Я дні-ночы на хаду
Пражу белую праду.
Едзе сын, Новы год —
Вось і ўвесь дзядуляў род.

Л. Геніюш

Зразумець значнасць і неабходнасць карыстання ў жыцці прыладамі вымярэння часу (гадзіннікамі) дзецям дапамогуць розныя мастацкія літаратурныя творы. Іх вельмі многа. Вось некаторыя з іх:

Загадка

Працуе ноч і дзень,
І дзень, і ноч не спіць.
Ён, стоячы, ідзе,
А ідучы — стаіць.
(Гадзіннік)

Солнечные часы

Я узнаю, котарый час,
Когда в саду бываю:
На солнечных часах у нас
Есть стрелка тeneвая.

Е. Тараховская

Зазвонил будильник

Зазвонил будильник.
Время всех зовет:
Маму в мастерскую,
Папу на завод.

Мы с братишкой вместе
В детский сад идем.
Только не работать.
Мы там днем... живем.

Г. Ладонщиков

Минута

Бежит стремглав минута,
Минута коротка.
Но за минуту можно
Найти звезду,
Жука,
Решение задачи,
И редкий минерал,
Который до сих пор еще
Никто не открывал.

Н. Юркова

Часы

Часы ведут секундам счет,
Ведут минутам счет.
Часы того не подведут,
Кто время бережет.
За часом час,
За годом год
Часы всегда идут вперед.
Все надо делать по часам.
Тогда доволен будешь сам.
Кто жить умеет по часам,
Того не надо по утрам
Будить по десять раз.

С. Баруздин

ПЛАНАВАННЕ РАБОТЫ ПА ФАРМІРАВАННЮ Ў ДАШКОЛЬНІКАЎ ЭЛЕМЕНТАРНЫХ МАТЭМАТЫЧНЫХ УАЎЛЕННЯЎ

Мы прапануём вам выкарыстоўваць перспектыўнае планшэтнае планаванне. На планшэце размяшчаюцца кішэні:

1. Фізічная культура.
2. Зносіны.
3. Гульні.
4. Пазнавальна-практычная дзейнасць.
5. Праца.
6. Вучэбная дзейнасць.
7. Мастацкая дзейнасць.
8. Дыягностыка-карэкцыйная работа.
9. Хатнія заданні.
10. Праца з бацькамі.

Трэба ўважліва прачытаць змест праграмы “Пралеска” (раздзел “Матэматыка”) і падумаць, які від дзіцячай дзейнасці будзе больш спрыяльным для вырашэння той ці іншай задачы. Можна на невялічкую картачку выпісаць гэтую задачу і пакласці ў кішэню з назвай выбранага вамі віда дзейнасці. Адно і тую ж задачу магчыма вырашыць, карыстаючыся рознымі відамі дзейнасці. Таму картачка можа перамяшчацца з адной кішэні ў другую ў залежнасці ад вашага выбару.

Форма спец. арганіз. працы	Узроставая група	Спосаб арганізацыі дзяцей	Частата планавання	Заўвагі. Метадычныя рэкамендацыі
Абследаванне	“Маляты” “Чамучкі” “Фантазёры”	Індывідуальна Індывідуальна, падгрупа Падгрупа, група, індывідуальна	2 разы на тыдзень Тое ж Тое ж	<p>Плануецца пры фарміраванні ўменняў і навыкаў:</p> <ul style="list-style-type: none"> — групаванне прадметаў (ва ўсіх узроставых групках); — устанаўленне ўзаемаадназначнай адпаведнасці шляхам практычнага спарвання (ва ўсіх узроставых групках), лічэння і знаёмства з лічбамі (“Чамучкі”, “Фантазёры”); — лічэнне пры дапамозе дотыку (“Чамучкі”, “Фантазёры”); — дзяленне цэлага на часткі (“Чамучкі”, “Фантазёры”); — дзеянні з прадметамі, рознымі і аднолькавымі па велічыні, іх параўнанне, састаўленне серыяцыйных радоў (ва ўсіх узроставых групках), сувымярэнне двух прадметаў з дапамогай трэцяга (“Чамучкі”, “Фантазёры”), вымярэнне (“Фантазёры”); — дзеянні з рознымі формамі, геаметрычнымі фігурамі (ва ўсіх узроставых групках), абследаванне плоскасных геаметрычных фігур і аб’ёмных форм (“Чамучкі”, “Фантазёры”), практыкаванні ў трансфігурацыі і выкладанні прадметаў з фігур або з палачак (“Чамучкі” — 5-ы год жыцця, “Фантазёры”); — арыентаванне ад сябе (ва ўсіх узроставых групках), ад іншых аб’ектаў (“Чамучкі”, “Фантазёры”), у размеркаванні прадметаў у групе (ва ўсіх узроставых групках), у іншых пакоях дзіцячага сада (“Чамучкі”, “Фантазёры”); — практычнае складанне мностваў і аперацыі над імі (“Фантазёры”)

Форма спец. арганіз. працы	Узроставая група	Спосаб арганізацыі дзяцей	Частата планавання	Заўвагі. Метадычныя рэкамендацыі
Вопыты, эксперыменты	“Чамучкі” “Фантазёры”	Індывідуальна, падгрупа Індывідуальна, падгрупа, група	1 раз на тыдзень 2 разы на тыдзень	Плануюцца пры фарміраванні разумення незалежнасці ліку ад якасных і прасторавых прыкмет; захавання колькасці пры змяненні формы; залежнасці выніку парадкавага лічэння ад напрамкаў лічэння і незалежнасці выніку колькаснага лічэння ад абрання напрамку і кропкі адліку; залежнасці ліку ад велічыні, якую вымяраюць, велічыні меркі пры вымярэнні. Пры фарміраванні ўмення ўспрымаць мноства на слых (з лічэннем і без яго), падзяляць прадметы на 2, 3, 4, 5,... частак; трансфігурыраваць, выкладаць выявы з палачак
Гульня	“Маляты”	Індывідуальна, падгрупа	2 разы на тыдзень	Плануюцца як прадметна-гульнявая дзейнасць, гульнявыя практыкаванні, імітацыйныя гульні, гульні-забавы, рухавыя гульні пры фарміраванні ўяўленняў ва ўсіх азначаных “Пралескай” галінах ведаў
	“Чамучкі”	Індывідуальна, падгрупа, група	Штодзённа	Плануюцца ўсе віды гульняў. На кожны дзень плануецца гульня па аднаму падпадзелу
	“Фантазёры”	Падгрупа, група	Тое ж	Так, як і ў групе “Чамучак”, плануецца гульні 4 разы на тыдзень і 1 раз на тыдзень плануецца заняткі ў выглядзе гульнявога комплексу
Заняткі	“Чамучкі” (5-ы год жыцця)	Падгрупа, група	1 раз у 2 тыдні	У першай палове года плануецца праграмны змест з двух падпадзелаў (3 — 4 дыдактычныя задачы), у другой — 3 падпадзелы (да 6 дыдактычных задач)
	“Фантазёры”	Падгрупа, група	1 раз на тыдзень	На працягу года плануецца на 1 занятка праграмны змест з трох падпадзелаў (да 9 задач). Агульныя заўвагі да планавання заняткаў у групах “Чамучкі” і “Фантазёры”: а) заняткі могуць быць у выглядзе комплексу дыдактычных гульняў; комплексу з розных напрамкаў вучэбнай дзейнасці; комплексу развіваючых гульняў; у выглядзе камбінаванага занятку; б) працягласць комплексных заняткаў вызначаецца ўзроставымі фізіялагічнымі і псіхічнымі магчымасцямі (“Чамучкі” — да 40 хвілін, “Фантазёры” — да 60 хвілін)
Забавы з матэматычным зместам	“Чамучкі”	Група	1 раз у квартал	Можа планавацца як спаборніцтва, тэатралізаванае, цыркавое прадстаўленне, фальклорнае свята, падарожжа і г.д. Можа замяняць комплексны занятка. У гэтым выпадку занятка не плануецца
	“Фантазёры”	Тое ж	Тое ж	
Праца з індывідуальным матэрыялам	“Фантазёры”	Індывідуальна	Штодзённа	Для тых дзяцей, работа з якімі неабходна. Можа быць у выглядзе работы з індывідуальнымі малюнкамі, лістамі паперы, сшыткамі, кніжкамі-размалёўкамі, схемамі, планами і г.д.
Індывідуальная праца з дзіцем	“Маляты” “Чамучкі” “Фантазёры”	Індывідуальна Тое ж Тое ж	Тое ж Тое ж Тое ж	Трэнерынг ці практыкаванні з тым, каму неабходна індывідуальная дапамога выхавальніка
Хатнія заданні	“Чамучкі” (5-ы год жыцця)	Індывідуальна	1 раз на тыдзень	Можа быць звязана з плануемым заняткам (як папярэдняя праца). У гэтым выпадку агаворваецца з усімі дзецьмі.

Форма спец. арганіз. працы	Узростава я група	Спосаб арганізацыі дзяцей	Частата планавання	Заўвагі. Метадычныя рэкамендацыі
Разгляданне твораў выяўленчага мастацтва	"Фантазёры"	Тое ж	1 раз на тыдзень	Бацькам прапаноўваецца не адмаўляцца ад дапамогі, але не выяўляць ініцыятывы ў пачынанні выконвання задання іх дзіцяці. Можна планавацца як трэнінг. Трэнераваныя заданні даюцца асобным дзецям па меры неабходнасці. Бацькам прапаноўваецца прымаць у гэтым самы актыўны ўдзел
	"Маляты"	Індывідуальна	2 — 3 разы на тыдзень	Ілюстрацыі, серыі спецыяльных карцін для маленькіх дзетак
	"Чамучкі"	Індывідуальна, падгрупа, група	1 раз у месяц	Серыі спецыяльных карцін (для малодшых дзяцей і дзяцей сярэдняга дашкольнага ўзросту), ілюстрацыі
Чытанне спецыяльна падобраных літаратурных твораў	"Фантазёры"	Тое ж	Тое ж	Карціны бытавога жанру, націорморты, пейзажы, індустрыяльныя пейзажы. З мэтай знаёмства дзяцей з часам, прасторай, формай, велічынёй
	"Маляты"	Індывідуальна, падгрупа	2 — 3 разы на тыдзень	Пры чытанні выдзяляем матэматычныя характарыстыкі, звяртаем увагу на матэматычныя дзеянні (іх неабходнасць, паслядоўнасць і г.д.), якія выконваюць героі твораў
	"Чамучкі"	Падгрупа, група	(часцей, калі ёсць неабходн.)	
"Фантазёры"	Група			

Гульнівыя комплексы навучальна-развіваючага характару для дзяцей старэйшага дашкольнага ўзросту

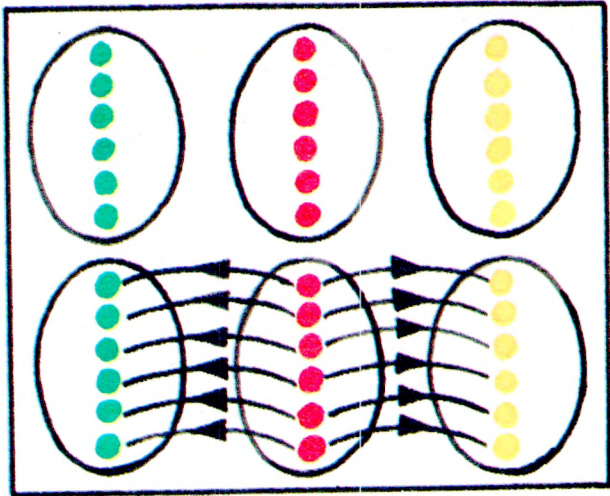
Неабходнасць надання спецыяльнаму навучанню цікавай, змястоўнай і развіваючай формы прывяла нас да стварэння спецыяльных гульнівых комплексаў, якія мы і прапаноўваем вам для працы з дзецьмі 5 — 7-га гадоў жыцця. У іх асветлена метадыка азнаямлення дзяцей з матэматыкай, алгарытмы навучання (некаторыя з іх апісаны ў метадычных рэкамендацыях для груп "Маляты" і "Чамучкі", таму іх можна паглядзець у адпаведных раздзелах), метадыка правядзення розных развіваючых гульніў.

Навукова абгрунтаваныя гульнівыя комплексы даюць магчымасць праводзіць навучанне калектыўна, але падысці да кожнага, заўважыць дасягненні і недахопы кожнага. Атрыманыя ва ўмовах гульнівага комплексу матэматычныя веды, сфарміраваныя ўменні і навыкі становяцца больш трывалымі, зразумелымі, становяцца матэрыялам для развіцця ўважлівасці, успрымання, памяці, уяўлення, мыслення, г. зн. дазваляюць дасягнуць развіваючага эфекту.

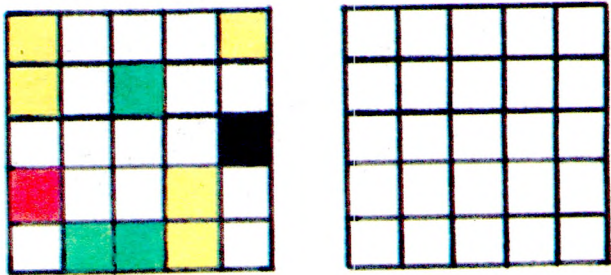
Кожны комплекс уключае 7 кампанентаў:

- 1) гульні і гульнівыя практыкаванні на развіццё ўважлівасці і ўспрымання, актывізацыю памяці;
- 2) гульні і гульнівыя заданні на развіццё мыслення, фарміравання пэўных матэматычных уяўленняў;
- 3) гульні і гульнівыя практыкаванні, якія дапамагаюць замацаваць атрыманыя веды ў практычнай дзейнасці;
- 4) рухавыя гульні, накіраваныя на павышэнне актыўнасці, замацаванне матэматычных уяўленняў, развіццё пазнавальных працэсаў;
- 5) гульні і гульнівыя практыкаванні з мэтай фарміравання ў дзяцей уменняў выкарыстоўваць свае веды ў новых умовах, развіцця прадуктыўнага мыслення, элементаў лагічнага мыслення;
- 6) гульні і гульнівыя практыкаванні, якія садзейнічаюць праяве творчасці, развіццю ўяўлення, лагічнага мыслення;
- 7) гульнівыя практыкаванні на паслабленне, развіццё ўяўлення.

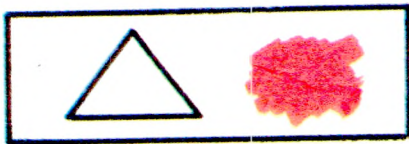
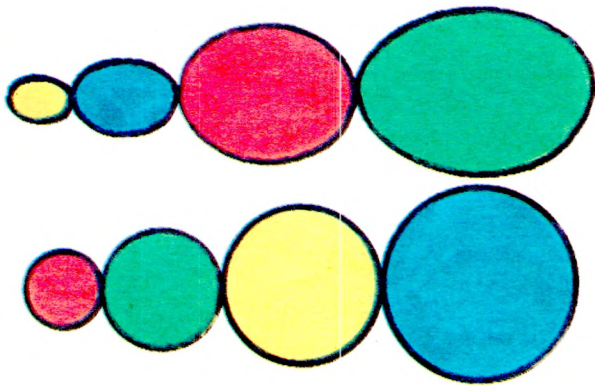
Такім чынам, мы бачым, што комплексы пабудаваны па прынцыпу актывізацыі пазнавальных працэсаў у той паслядоўнасці, якая адбываецца пры пазнанні акаляючага свету.



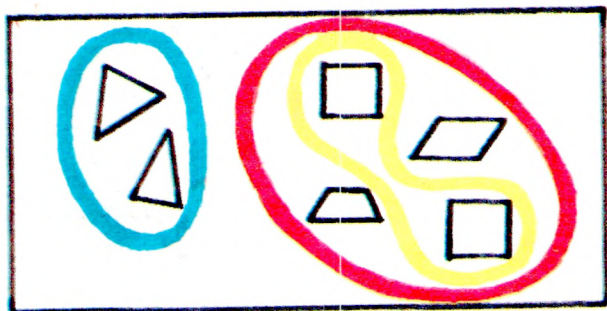
Мат. 1.



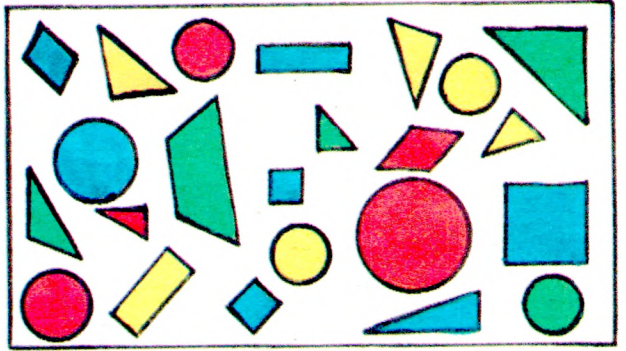
Мат. 2.



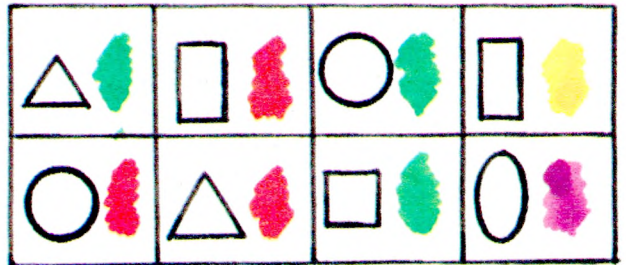
Мат. 3.



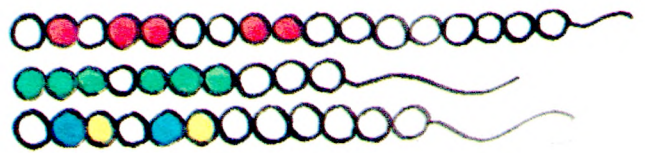
Мат. 4.



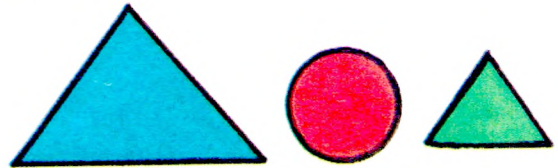
Мат. 5.



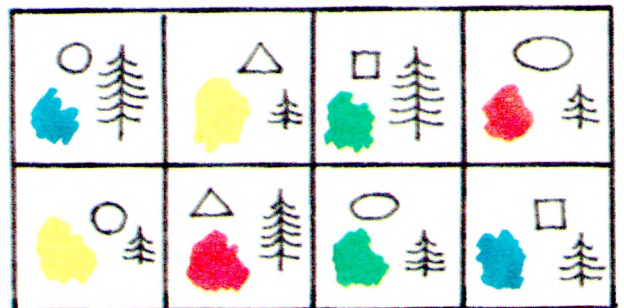
Мат. 6.



Мат. 7.



Мат. 8.



Мат. 9.



Мат. 10.



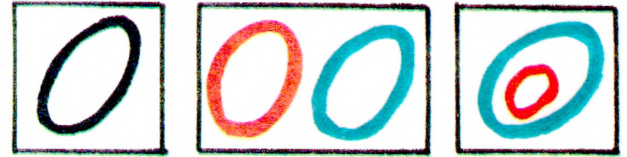
Мал. 11.



Мал. 17.



Мал. 12.



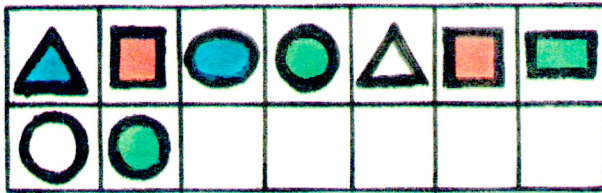
Мал. 18.



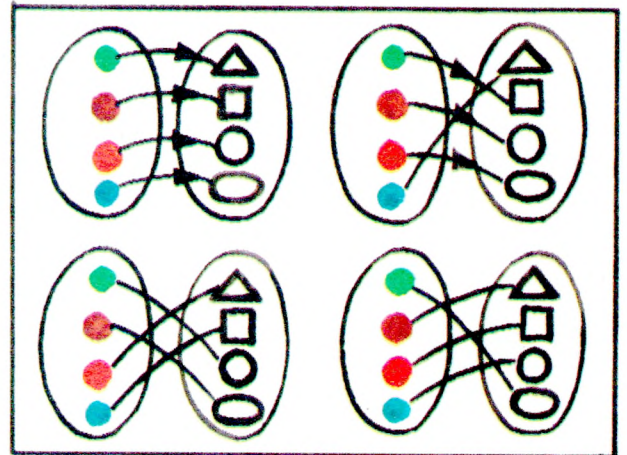
Мал. 13.



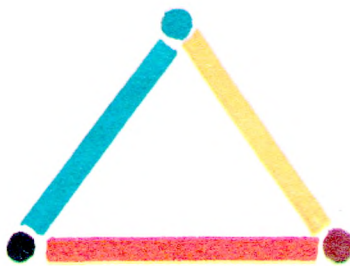
Мал. 19.



Мал. 14.



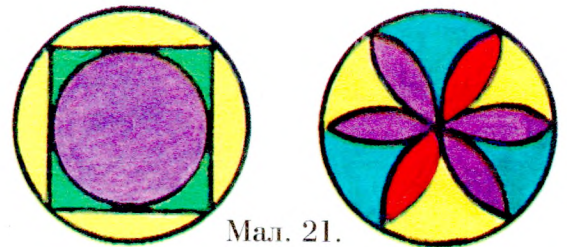
Мал. 20.



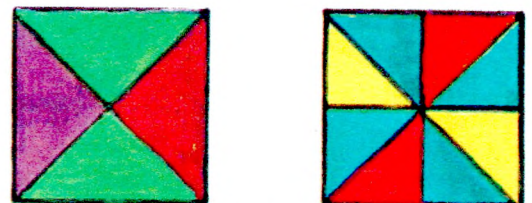
Мал. 15.



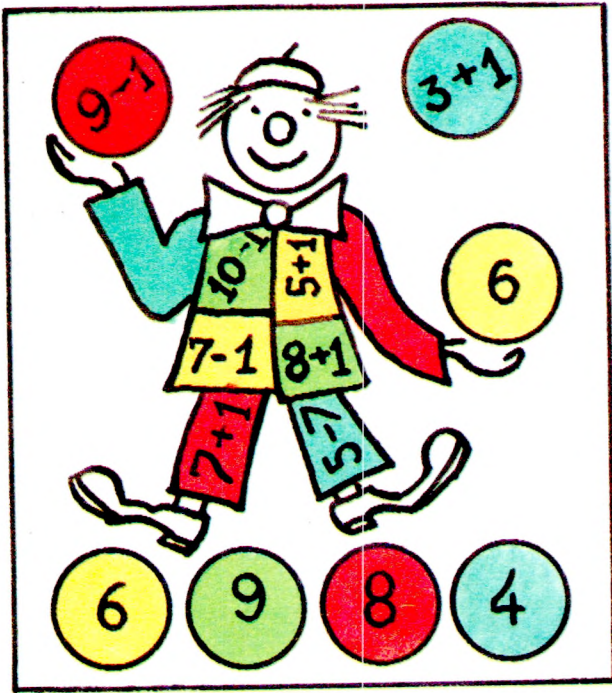
Мал. 16.



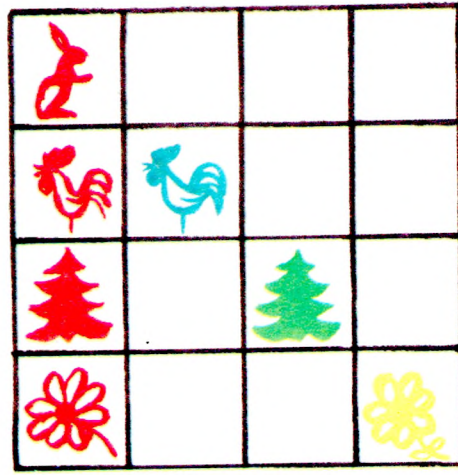
Мал. 21.



Мал. 22.



Мат. 26.



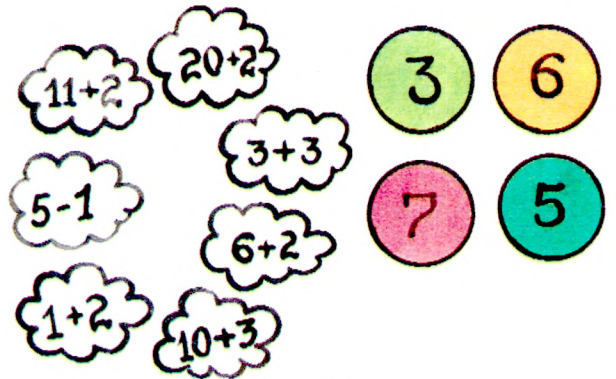
Мат. 23.



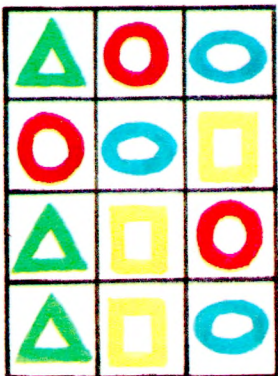
Мат. 27.



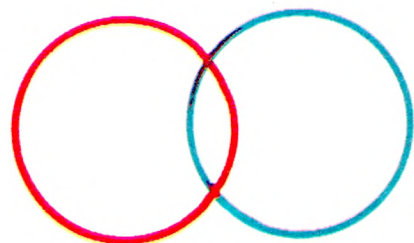
Мат. 24.



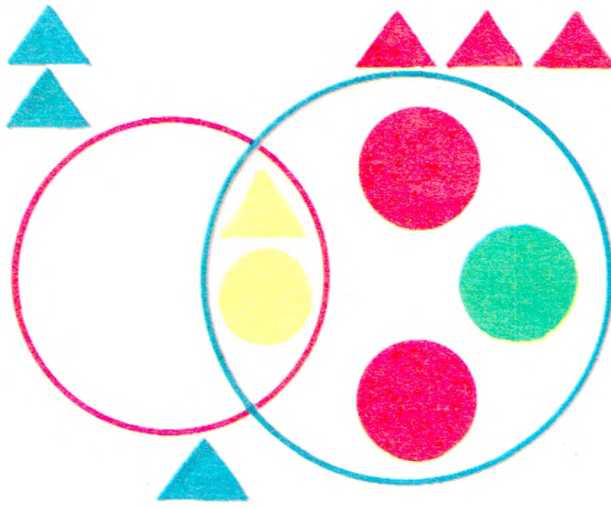
Мат. 28.



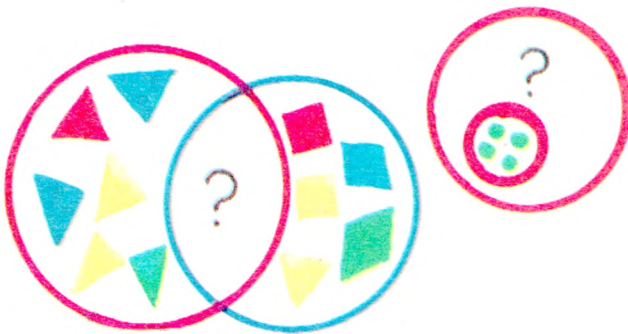
Мат. 25.



Мат. 29.



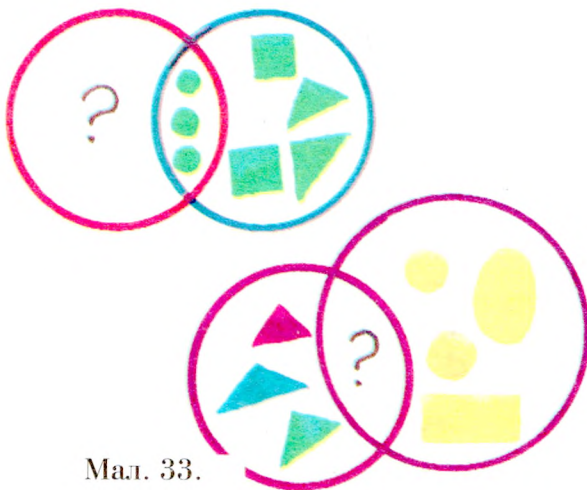
Мат. 30.



Мат. 31.



Мат. 32.



Мат. 33.

Комплексы бессюжетныя і аб'яднаныя адной назвай. Яны прадстаўлены ў форме табліцы, дзе пададзены: назва комплексу; змест яго; псіхічныя працэсы, на развіццё якіх накіраваны тыя ці іншыя гульні; адукацыйныя задачы. У другім раздзеле (“Змест гульніавага комплексу”) пералічаны гульні ў той паслядоўнасці, якая патрабуецца структурай комплексу. Пасля некаторых назваў у дужках вы ўбачыце лічбу. Яна адпавядае нумару крыніцы, з якой узятая гульня. Спіс літаратурных крыніц размешчаны перад апісаннем першага комплексу.

Пасля кожнай табліцы вы знойдзеце апісанне методыкі правядзення некаторых структурных частак комплексу, якога няма ў літаратуры.

У гульніавыя комплексы для дзяцей 5 — 6-га гадоў жыцця ўключаны 36 комплексаў. Гэты расклад адпавядае патрабаванню ўключэння ў плануемы навучальна-выхаваўчы працэс аднаго комплексу на тыдзень (першая палова дня). Такі падыход тычыцца дзяцей 6 — 7-га гадоў жыцця. Каб карыстацца прапануемай сістэмай комплексаў у навучанні дзяцей ужо з 5-га года жыцця, трэба зрабіць наступнае: уважліва прачытаць плануемыя ў комплексе адукацыйныя задачы і тыя комплексы, задачы ў якіх больш падыходзяць да работы са старэйшымі дзецьмі (праграмны змест адпавядае праграме групы “Фантазёры”), не праводзіць ці мадыфікаваць гульні, скараціўшы аб'ём ведаў і ўменняў. Усяго павінна атрымацца 18 — 20 комплексаў. Напрыклад, комплексы № 9 — 11, 16, 22, 23, 26, 28, 29 звязаны з фарміраваннем у дзяцей уменняў вымяральной дзейнасці, што прадугледжана праграмай групы “Фантазёры”. У поўным аб'ёме вы можаце карыстацца імі ў рабоце з дзецьмі 6-га года жыцця. А ў групе “Чамучкі” можна змяніць змест адукацыйнай задачы на “фарміраванне ў дзяцей уменняў параўноўваць (сувымяраць) прадметы пры дапамозе іншага прадмета, які выступае ў ролі ўмоўнай меркі”. Комплексы № 12, 19, 20 — гульні-заданні, накіраваныя на фарміраванне ведаў аб колькасным складзе ліку з адзнакай, можна абмежаваць складам ліку 3 (група “Чамучкі”), а не складам лікаў 4, 5 (група “Фантазёры”).

Прапануемая сістэма комплексаў з'яўляецца прыкладнай. Мы жадаем выхавальнікам праяў творчага падыходу, самастойнасці і няспыннага пошуку ў карыстанні дадзеным матэрыялам.

Спіс літаратуры

1. Бондаренко А. К. Дидактические игры в детском саду: Кн. для воспит. дет. сада. - 2-е изд., дораб. -М.: Просвещение, 1991.
2. Давайте поиграем /Под ред. А. А. Столяра. -М.: Просвещение, 1991.
3. Ерофеева Т. И. и др. Математика для дошкольников: Кн. для воспит. дет. сада /Т. И. Ерофеева, Л. Н. Павлова, В. П. Новикова. -М.: Просвещение, 1992.
4. Игры и упражнения в обучении шестилеток: Пособие для учителя /Под ред. Н. В. Седж. - Мн.: Нар. асвета, 1985.
5. Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста: Кн. для воспит. дет. сада /Л. А. Венгер, О. М. Дьяченко, Р. И. Говорова, Л. И. Цеханская; Сост. Л. А. Венгер, О. М. Дьяченко. -М.: Просвещение, 1989.
6. Метлина Л. С. Занятия по математике в детском саду. -М.: Просвещение, 1985.
7. Миронова Р. М. Игра в развитии активности детей: Кн. для учителя. -Мн.: Нар. асвета, 1989.
8. Михайлова З. А. Игровые занимательные задачи для дошкольников: Кн. для воспит. дет. сада. - 2-е изд., дораб. -М.: Просвещение, 1990.
9. Нестеренко А. А. Страна загадок. -Ростов н/Д.: Изд-во Ростовск. ун-та, 1993.
10. Никитин Б. П. Ступеньки творчества, или Развивающие игры. - 3-е изд., доп., М.: Просвещение, 1990.
11. Сай М. К., Удальцова Е. И. Математика в детском саду. -Мн.: Нар. асвета, 1990.
12. Сербина Е. В. Математика для малышей (мл. разновозрастная группа): Кн. для воспит. дет. сада. -М.: Просвещение, 1992.
13. Соболевский Р. Ф. Логические и математические игры. -Мн.: Нар. асвета, 1977.
14. Столяр А. А. и др. Методические указания к учебному пособию “Математика, 0” /А. А. Столяр, Р. Ф. Соболевский, Н. К. Рузин. -Мн.: Нар. асвета, 1982.
15. Удальцова Е. И. Дидактические игры в воспитании и обучении дошкольников. - Мн.: Нар. асвета, 1976.
16. Ходова А. А. Счет группами. Числа первого десятка и ноль: Учеб. задания по математике. 1 класс. -Мн.: БелНИИ образования МНО БССР, 1991.
17. Чего на свете не бывает?: Занимат. игры для детей от 3 до 6 лет: Кн. для воспит. дет. сада и родителей /Е. Л. Агаева, В. В. Брофман, О. М. Дьяченко и др. /Под ред. О. М. Дьяченко, Е. Л. Агаевой. -М.: Просвещение, 1991.
18. Чистякова М. И. Психогимнастика. -М.: Просвещение, 1990.

ГУЛЬНЯВЫЯ КОМПЛЕКСЫ
НАВУЧАЛЬНА-РАЗВІВАЮЧАГА ХАРАКТАРУ
ДЛЯ ДЗЯЦЕЙ СТАРЭЙШАГА ДАШКОЛЬНАГА ЁЗРОСТУ
5 — 6-ы гады жыцця

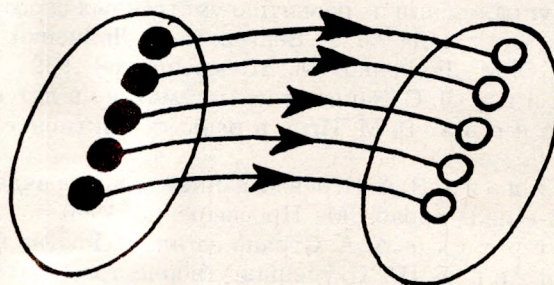
Назва гульніабо комплексу	Змест гульніабо комплексу	Развіццё пазнавальных працесаў	Адукацыйныя задачы
1. “Лясная казка”	1. “Лісічка падслухоўвае” 2. “У асеннім лесе” 3. “Пакажы столькі ж” 4. “Замры” (5) 5. “Стань, дзе скажу” (6) 6. “Зафарбуй па-рознаму” 7. “На лясной палянцы”	1. Увага, успрыманне 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Тое ж 5. Увага, памяць 6. Уяўленне, мысленне 7. Уяўленне	1. Замацоўваць веды аб навакольным 2. Паказаць утварэнне ліку 6 3. Замацоўваць лічэнне да 6 4. Вучыць разумець схематычную выяву позы чалавека 5. Замацоўваць уменне арыентавацца ў прасторы 6. Замацоўваць веданне геаметрычных фігур 7. Пашыраць веды аб акалячай прыродзе

1. “Лісічка падслухоўвае”

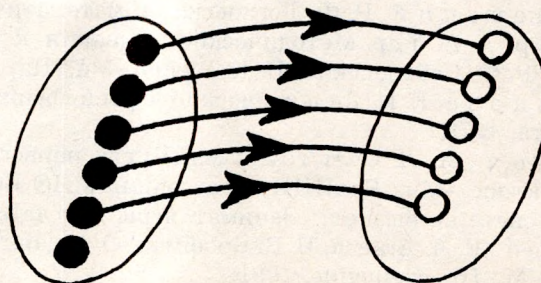
Прапанаваць дзецям уявіць сабе, як падслухоўвае лісічка, аб чым размаўляюць вавёркі на палянцы. Дзеці павінны таксама ўважліва прыслухацца і адказаць, што яны чуюць. Спытаць, адкуль даносяцца гукі і каму яны належаць. (Напрыклад, птушкі спяваюць за акном справа і г. д.)

2. “У асеннім лесе”.

Намалюваць графы па 5 кропак у кожным. Растлумачыць дзецям, што ў адным кружыце кропкі пазначаны вавёркі (адна кропка — гэта адна вавёрка), а ў другім кружыце — грыбы. Задаць пытанне: “Ці хопіць вавёркам грыбоў, калі кожная возьме сабе адзін грыб?”. Рас-тлумачыць, што дзеянні вавёрак мы можам абазначыць стрэлкамі:



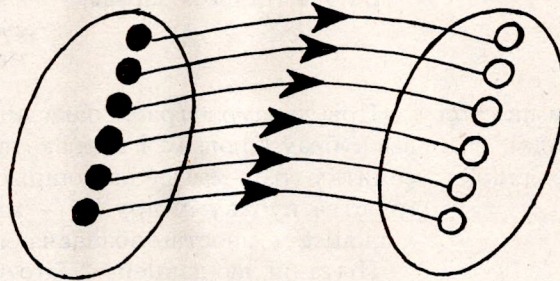
Задаць пытанні: “Колькі вавёрак? Колькі грыбоў? Чаго больш? Чаго менш? Пароўну, па колькі?” Расказаць дзецям, што прыбегла яшчэ адна вавёрка (дамалюваць у мностве вавёрак яшчэ адну кропку):



Задаць наступныя пытанні: “А зараз хопіць вавёркам грыбоў?”

Чаму? Чаго больш?” Далей выхавальнік лічыць сам: “А вось колькі зараз стала вавёрак, я вам палічу (1, 2, 3, ..., 6, усяго 6 вавёрак). Чаго больш? Чаго менш? На колькі? Які лік большы? Які лік меншы? На колькі лік 6 большы за лік 5? На колькі лік 5 меншы за лік 6?”

Затым аднаўляем роўнасць: дадаем яшчэ адзін грыб (малюем на графе кропку, якая абазначае грыб). Лічэнне да новага ліку паказвае выхавальнік. Пытанні: “Чаго цяпер больш? Пароўну, па колькі?”

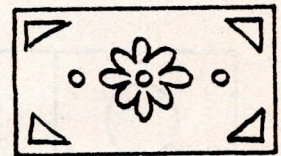
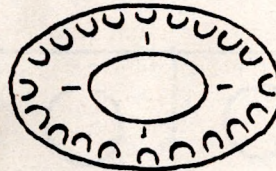
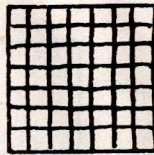
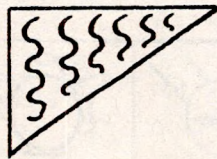
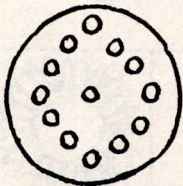


3. “Пакажы столькі ж”

Выхавальнік паказвае дзецям лічбу (ад 1 да 5), а дзеці — лікавую картачку з такой жа колькасцю “арэшкаў”. Выхавальнік выстаўляе на сталае фігуркі звяроў (ад 1 да 6), а дзеці выкладаюць перад сабой столькі ж авалаў (шышак).

6. “Зафарбуй па-рознаму”

У кожнага дзіцяці на лісце паперы намалюваны контуры розных геаметрычных фігур (круг, трохвугольнік, квадрат, авал, прамавугольнік). Прапанаваць дзецям прыдумаць узор і ўпрыгожыць кожную геаметрычную фігуру па-рознаму, але каб узор адпавядаў форме:



7. “На лясной палянцы”

Прапанаваць дзецям легчы на дыван і ўявіць сабе, што яны адпачываюць на лясной палянцы. Свеціць сонейка, пяюць птушкі. Заўважыць, што ўсе мышцы павінны быць расслаблены.

Назва гульнівага комплексу	Змест гульнівага комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
2. “У гасцях”	1. “Гульня з пальчыкамі” 2. “Ставім на стол кубкі, сподкі, кладзем лыжкі” 3. “Пакажы лічбай” (6) 4. “Адшукай свой аўтобус” (6) 5. “Назаві суседзяў” 6. “Дамалюй” 7. “Марожанае”	1. Увага, успрыманне 2. Мысленне 3. Мысленне, памяць 4. Мысленне 5. Тое ж 6. Уяўленне 7. Тое ж	1. Працягваць вучыць арыентавацца на ўласным целе 2. Замацоўваць лічэнне да 6, пазнаёміць з лічбай 6 3. Замацоўваць лічэнне да 6, веданне лічбаў да 6 4. Замацоўваць веданне геаметрычных фігур 5. Замацоўваць веданне частак сутак 6. Замацоўваць веданне геаметрычных фігур 7. Пашыраць веды аб акаляючых рэчах, іх уласцівасцях

1. “Гульня з пальчыкамі”

Дзеці выстаўляюць указальны і сярэдні пальцы (“вушкі”), астатнія пальцы сціснуты ў кулак. Выконваюць рухі пальцамі і чытаюць верш:

Хлопчыкі-зайчыкі разміналі пальчыкі,
На мезенчык, на мезенчык,

Згінаць сярэдні і ўказальны пальцы абедзвюх рук.
Дакранацца па чарзе кончыкам вялікага пальца да кончыкаў астатніх пальцаў.

Усе пабеглі ў магазінчык, *Указальны і сярэдні “бягуць” (уяўляюць сабой ножкі), астатнія пальцы — у кулак.*

Там нічога не купілі, *Кулакі расціснуць, напружаныя пальцы развесці ў бакі, рукі выцягнуць, паказаць пустыя далоні.*

Бо ўсе грошыкі забылі, *Склаўшы пальцы ў замочак, выварочваюць рукі далонямі ад сябе і выцягваюць іх уперад.*

2. “Ставім на стол кубкі, сподкі, кладзем лыжкі”

Пры дапамозе графа паказаць дзецям, як можна параўнаць мноствы кубкаў, сподкаў і лыжак, якія трэба паставіць гасцям. На гэтым занятку граф малюе на дошцы толькі выхавальнік. У адным коле — мноства кубкаў, у другім — мноства сподкаў, у трэцім — мноства лыжак. Усе мноствы абазначаюцца кропкамі (гл. каляр. ўкл., мал. 1).

Пытанні да дзяцей: “Чаго больш? Чаго менш? Як праверыць? (Правесці стрэлкі — гл. каляровую ўклею.) Як яшчэ можна праверыць? (Палічыць.) Колькі сподкаў? Колькі кубкаў? Колькі лыжак?”

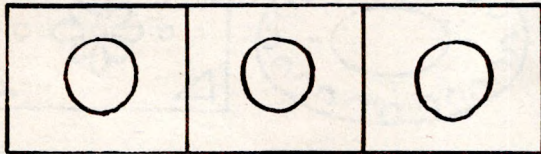
Потым пазнаёміць дзяцей з лічбай, якая абазначае лік 6.

5. “Назаві суседзяў”

Выхавальнік кідае дзецям мяч і называе частку сутак (напрыклад, дзень). Дзіця ловіць мяч і называе “суседзяў” (раніца, вечар).

6. “Дамалюй”

У дзяцей картачкі, якія падзелены на 3 часткі, у кожнай з якіх намалювана якая-небудзь геаметрычная фігура. Дзецям трэба дамаляваць адсутныя часткі, каб убачыць, што падарылі госці:



7. “Марожанае”

Прапанаваць дзецям уявіць сабе, што гасцям далі марожанае, а яно пачало раставаць. Дзеці спачатку расслабляюць мышцы шыі, потым рук, тулава, ног і павольна кладуцца на дыван. Выхавальнік сочыць, каб мышцы дзяцей былі расслаблены.

Назва гульнівага комплексу	Змест гульнівага комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
3. Бес-сюжэтны	1. “У што апрануты твой сябар?” 2. “Яблыкі вялікія і маленькія” 3. “Намалой столькі ж” 4. “Адшукай пару” 5. “Канструктар” (2) 6. “Зафарбуй гэтаксама” 7. “Твар загарэе” (18)	1. Успрыманне, аб’ём памяці 2. Мысленне 3. Увага 4. Успрыманне 5. Мысленне 6. Увага 7. Уяўленне	1. Пашыраць веды аб наваколлі 2. Пазнаёміць з утварэннем ліку 7. Вучыць параўноўваць мноствы пры дапамозе графаў 3. Замацоўваць лічэнне да 7 4. Замацоўваць уменне параўноўваць прадметы па даўжыні, шырыні 5. Замацоўваць веданне геаметрычных фігур, уменне лічыць, веданне лічбаў да 6 6. Тое ж 7. Вучыць дзяцей адвольна расслабляць мышцы цела

1. “У што апрануты твой сябар?”

Прапанаваць дзецям запомніць, у што апрануты яго сусед па сталу, потым заплосчыць вочы і адказаць на некаторыя пытанні выхавальніка: “Якога колеру шкарпэткі? Ці ёсць гузікі?” і інш.

2. “Яблыкі вялікія і маленькія”

Выхавальнік малюе на дошцы граф з мноствам вялікіх яблыкаў (6 кропак) і граф з мноствам малых яблыкаў (6 кропак). Пры дапамозе стрэлак ён параўноўвае колькасць кропак у графах.

Знаёмства з утварэннем ліку 7 праводзіцца аналагічна са знаёмствам з утварэннем ліку 6 (гл. комплекс 1).

3. “Намалюй столькі ж”

Кожнаму дзіцяці трэба запоўніць картачку так, каб колькасць прадметаў адпавядала лічбе:

3	🌲	🌲	🌲			
4	♂					
6	△					
2	🏠					
1	♂					

4. “Адшукай пару” Па групавым пакоі раскладзены стужачкі рознай даўжыні і шырыні. Выхавальнік раздае дзецям рознакаляровыя стужачкі і прапануе адшукаць сярод іншых пару (стужачку, якая мае такія ж памеры).

6. “Зафарбуй гэтаксама”

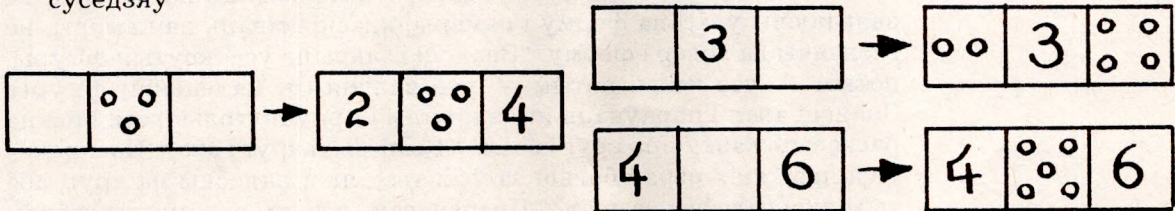
Выхавальнік прапануе дзецям уважліва паглядзець і зафарбаваць чысты квадрат так, як у яго (гл. каляровую ўклепку, мал. 2).

Можна прапанаваць зафарбаваць па памяці. Потым прыдумаць узор і зафарбаваць пустыя клеткі па-свойму.

Назва гульнівага комплексу	Змест гульнівага комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
4. “Мастак”	1. “Апішы па памяці” (12) 2. “Адшукай суседзяў” 3. “Хто хутчэй складзе рады” 4. “Адшукай цацку” 5. “Складзі пірамідку” (5, 17) 6. “Складзі Чырвоную Шапачку і Ваўка” 7. “Пчолка перашкаджае спаць” (18)	1. Успрыманне, памяць 2. Мысленне, памяць 3. Тое ж 4. Памяць, увага 5. Мысленне, увага 6. Мысленне, уяўленне 7. Уяўленне	1. Замацоўваць веды аб наваколлі 2. Пазнаёміць з лічбай 7, замацоўваць лічэнне да 7 3. Замацоўваць веданне лічбаў да 7 і ўменне лічыць 4. Замацоўваць уменне арыентавацца ў прасторы, апісваць становішча сярод іншых рэчаў 5. Працягваць вучыць параўноўваць прадметы па даўжыні 6. Замацоўваць веданне геаметрычных фігур. Вучыць складаць прадметы з геаметрычных фігур па контуру 7. Замацоўваць веды аб паводзінах жывёл

2. “Адшукай суседзяў”

Дзецям прапанаваць намалюваць патрэбную колькасць кропак у картачках:



3. “Хто хутчэй складзе рады”

Прапанаваць дзецям раскладзі картачкі з лікавымі фігурамі ў паслядоўнасці натуральнага рада ад 1 да 7. Потым раскладзі лічбы. Замест картачак з лікавымі фігурамі можна выкарыстаць картачкі з прадметамі, размешчанымі па-рознаму. Прадметы на ўсіх картачках могуць быць аднолькавымі або рознымі, але гульнівая задача не мяняецца.

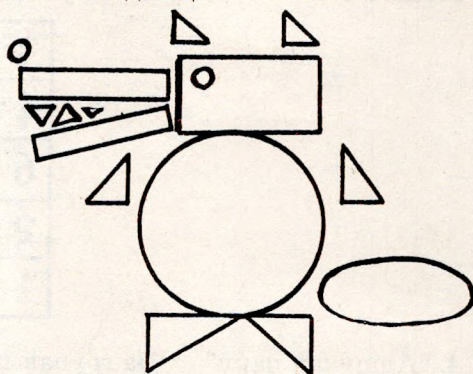
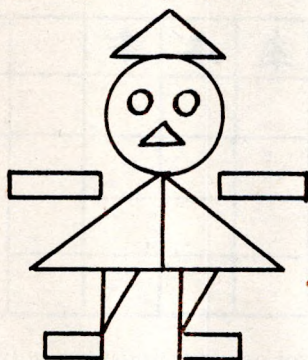
4. “Адшукай цацку”

Дзеці заплюшчваюць вочы, а выхавальнік у гэты час ставіць цацку ў групавым пакоі сярод іншых прадметаў, але так, каб яе было відаць. Потым прапануе дзецям вачыма адшукаць гэтую цацку. Той, хто знойдзе, ціха кажа выхавальніку, дзе яна знаходзіцца, а за дакладны адказ

атрымлівае фішку. Дзіця ў сваім адказе павінна выкарыстоўваць розныя прыназоўнікі.

6. “Складзі Чырвоную Шапачку і Ваўка”

Прапанаваць дзецям скласці з геаметрычных фігур Чырвоную Шапачку і Ваўка, якія намаляваны на дошцы.



Назва гульнявога комплексу	Змест гульнявога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
5. Бессюжэтны	<ol style="list-style-type: none"> 1. “Адшукай адрозненні” 2. “Што ў канверце?” 3. “Складзі пірамідкі” 4. “Хто больш збрэ?” 5. “Было-будзе” (1) 6. “Вузельчыкі” (14) 7. “Гульня з пяском” (18) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Успрыманне, увага 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Памяць 5. Мысленне, памяць 6. Тое ж 7. Уяўленне 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Замацоўваць веды аб законах складання ўзору, рытме, відарыса 2. Замацоўваць веды аб геаметрычных фігурах 3. Замацоўваць парадкавае лічэнне 4. Замацоўваць колькаснае лічэнне 5. Замацоўваць паняцці ўчора, сёння, заўтра, арыенціроўку ў мінулым, цяперашнім і будучым 6. Пашыраць веды аб прадметах і ўласцівасцях прадметаў і з’яў. Вучыць знаходзіць сувязь паміж рознымі прадметамі 7. Замацоўваць веды аб уласцівасцях пяску

1. “Адшукай адрозненні”

Выхавальнік прапануе дзецям параўнаць два дываны, якія ўпрыгожаны ўзорамі (узоры павінны мець некаторыя адрозненні, і знайсці адрозненні. (Напрыклад, на адным дыване кветкі з правага боку, а на другім — з левага. На адным — у вуглах трохвугольнікі, а на другім — кветкі. На адным узоры кветка мае 5 пялёсткаў, а на другім — 4.) Хто знаходзіць адрозненні, атрымлівае фішку.

2. “Што ў канверце?”

У кожнага дзіцяці канверт з рознымі геаметрычнымі фігурамі. Прапанаваць дзецям разгледзець іх, класіфікаваць па форме, не прымаючы да ўвагі памеры і колер, класіфікаваць па колеры, не звяртаючы ўвагі на форму і памеры, класіфікаваць па памеры, не гледзячы на колер і форму: “Знайсі і закрыць усе жоўтыя фігуры, потым — усе колы, потым — усе вялікія (ці маленькія) фігуры. Знайсці авал і параўнаць яго з кругам і прамавугольнікам. Можна расказаць казку пра круг і авал: “Жылі-былі круг і авал. Паспрачаліся яны, якіх рэчаў больш за ўсё: тых, якія падобны на круг, або тых, якія падобны на авал...” Прапанаваць дзецям дапамагчы сябрам і назваць рэчы, якія маюць форму круга і форму авала.

3. “Складзі пірамідкі”

Прапанаваць дзецям скласці з кругоў і авалаў рознакаляровыя пірамідкі. Спытаць, якога колеру першы па лічэнню авал, якога — апошні, які па лічэнню чырвоны авал, а які — сіні і г.д. (гл. каляр. ўкл., мал. 3).

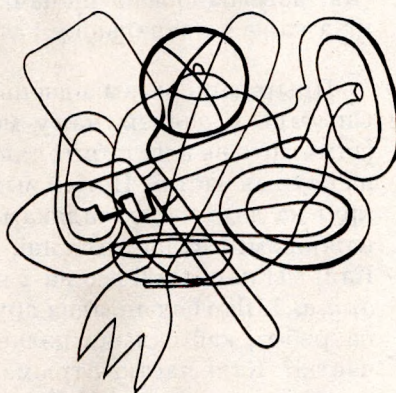
4. “Хто больш збрэ?”

Пакуль звяніць бубен, дзеці збіраюць каштаны, якія рассыпаны па падлозе. Калі бубен сціхне, выхавальнік прапануе палічыць, хто колькі сабраў. Задае пытанні: “Хто сабраў 1 (2, 3, 4, 5, ... і г.д.) каштанаў?” Перамагае той, хто збрэ больш за ўсіх.

Назва гульніавага комплексу	Змест гульніавага комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
6. "Падарожнікі"	1. "Чур, без памылак!" 2. Трык-трак, гэта не так" (6) 3. "Намалюй дарожкі" 4. "Адшукай свой вагон" (6) 5. "Цудоўная торбачка" (6) 6. "Вузельчыкі" 7. "Сонейка і хмарка" (18)	1. Успрыманне, уяўленне, увага 2. Увага 3. Мысленне, памяць, увага 4. Мысленне 5. Успрыманне 6. Мысленне, памяць 7. Уяўленне	1. Замацоўваць веды аб навакольным свеце 2. Замацоўваць веды аб велічыні, уменне параўноўваць прадметы па даўжыні і шырыні 3. Замацоўваць веды аб велічыні прадметаў 4. Замацоўваць навыкі лічэння да 7 5. Замацоўваць веданне дзецьмі ўласцівасцей аб'ёмных форм і плоскасных фігур 6. Замацоўваць веды аб уласцівасцях і якасцях прадметаў і з'яў 7. Удасканаліць веды аб з'явах прыроды

1. "Чур, без памылак!"

Выхавальнік прапануе дзецям разгледзець малюнак і вызначыць, якія рэчы ўзялі з сабой падарожнікі:



3. "Намалюй дарожкі"

Прапанаваць дзецям на лісце паперы намалюваць дарожку чырвонага колеру, потым сінім алоўкам побач намалюваць дарожку, даўжэйшую за чырвоную, зялёным — карацейшую за чырвоную. Спытаны, што можна сказаць пра чырвоную дарожку, сінюю, зялёную (чырвоная — карацейшая за сінюю, але даўжэйшая за зялёную і г.д.)

4. "Адшукай свой вагон"

Варыянт гульні "Адшукай свой домік". У розных месцах групавога пакоя размешчаны намалюваныя вагоны з лікавымі фігурамі. На лікавай картачцы дзіцяці (білеце) намалюваны прадметы, па-рознаму размешчаныя. Па сігналу выхавальніка дзіця павінна знайсці адпаведны вагон. Потым дзеці мяняюцца картачкамі, і гульня працягваецца.

6. "Вузельчыкі"

Прапанаваць дзецям зрабіцьсэнсавую сувязь паміж прадметамі, якія не звязаны паміж сабою яркай сувяззю (аловак — машына, напрыклад, алоўкам намалювалі машыну. Або: на машыне прывезлі алоўкі). Потым выхавальнік паказвае дзецям адзін з малюнкаў, а дзеці павінны ўспомніць парны.

Назва гульніавага комплексу	Змест гульніавага комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
7. "Гісторыя пра двух медзведзянят"	1. "Знайдзі два аднолькавыя прадметы" 2. "Дапаможам медзведзяням"	1. Успрыманне, увага 2. Мысленне	1. Удакладніць веды аб законах складання ўзора, рытме выяўлення 2. Вучыць дзяліць прадмет на дзве роўныя часткі, параўноўваць часткі і цэлае

Назва гульніабо комплексу	Змест гульніабо комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
7. "Гісторыя пра двух медзведзянят"	3. "Падзелім пірог" 4. "Наадварот" (1) 5. "Зафарбуй столькі ж" 6. "Намалюй з палачак малюнак" (5) 7. "Зязюлька кланяецца" (18)	3. Тое ж 4. Мысленне, увага 5. Увага 6. Уяўленне, увага 7. Уяўленне	3. Вучыць самастойна дзяліць круг на дзве роўныя часткі, параўноўваць іх 4. Пашыраць і ўдакладняць веды аб уласцівасцях і прызнаках наваколля 5. Замацоўваць навыкі адліку прадметаў па зададзенай колькасці 6. Працягваць вучыць ствараць вобразы прадметаў пры дапамозе палачак 7. Вучыць дзяцей адвольна расслабляць мышцы цела

1. "Знайдзі два аднолькавыя прадметы"

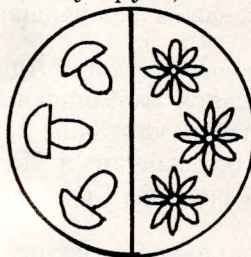
Выхавальнік паказвае дзецям лісты. На адным намалювана некалькі рукавічак, упрыгожаных рознымі ўзорамі, на другім — некалькі шкарпэтак, на трэцім — шапачак і шалікаў. Потым прапануе ўважліва разгледзець малюнкi і дапамагчы медзведзяням знайсці дзве пары аднолькавых рукавічак, дзве пары аднолькавых шкарпэтак, дзве падобныя шапачкі і два падобныя шалікі. Хто знойдзе, ціха кажэ выхавальніку і атрымае фішку за дакладны адказ.

2. "Дапаможам медзведзяням"

Прыгадаць разам з дзецьмі казку "Два прагныя медзведзянці". Спытаць у дзяцей, чаму медзведзянці не маглі падзяліць сыр (таму, што не ведалі, што такое палавіна і не ўмелі дзяліць прадметы на роўныя часткі). Потым выхавальнік паказвае, як можна падзяліць круг на дзве часткі шляхам складання ліста паперы, разразае яго нажніцамі і задае пытанні: "На колькі частак мы падзялілі круг? Калі мы падзялілі яго на 2 часткі, то можам назваць кожную адна другая? Што больш, адна другая ці цэлае? Што менш? Колькі частак патрэбна, каб скласці цэлае? Ці роўнымі па велічыні атрымаліся часткі? Калі часткі атрымаліся роўнымі па велічыні, мы можам назваць іх палавінамі? Колькі палавінак трэба, каб скласці цэлае?"

3. "Падзелім пірог"

Прапанаваць дзецям падзяліць круг на 2 часткі. Параўнаць іх. Прапанаваць адну з частак "пірага" ўпрыгожыць (намалюваць) кветкамі, другую — грыбкамі. Сачыць за тым, каб дзеці не выходзілі за мяжу (на другую палову круга):



5. "Зафарбуй столькі ж"

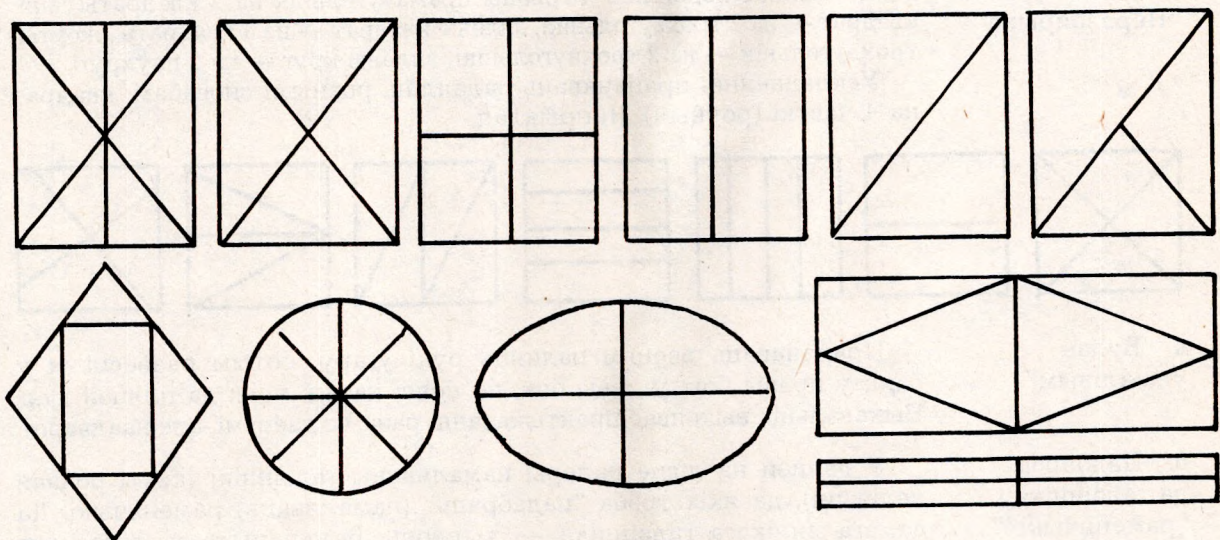
Кожнаму дзіцяці трэба запоўніць картачку (зафарбаваць колькасць кружкоў, адпаведную лічбе):

2	● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
4	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
7	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
6	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
3	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Назва гульнівога комплексу	Змест гульнівога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
8. "Магазін"	1. "Магазін" (2) 2. "Дзень нараджэння" 3. "Зробім малятам гульнію "Неразбярыха" 4. "Будзь уважлівым" 5. "Падбярэм да гадзіннікаў "раменьчыкі" 6. "Падобны — не падобны" (1) 7. "Холадна — гарача" (18)	1. Мысленне, увага 2. Мысленне 3. Мысленне, уяўленне 4. Увага 5. Мысленне, увага 6. Мысленне 7. Уяўленне	1. Замацоўваць веды аб велічыні, уменне лічыць, арыентавацца ў прастору 2. Працягваць вучыць падзяляць прадметы на часткі, параўноўваць часткі між сабой 3. Вучыць падзяляць прадметы на 2, 4 часткі рознымі спосабамі 4. Замацоўваць уменне дзяцей вызначаць напрамак ад сябе 5. Замацоўваць веды аб шырыні прадметаў 6. Замацоўваць веданне характэрных уласцівасцей і прыкмет прадметаў і з'яў прыроды 7. Замацоўваць веды аб з'явах прыроды

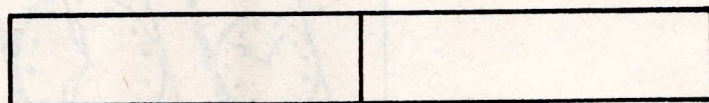
2. "Дзень нараджэння"

Спытаць у дзяцей, на колькі частак падзелены фігуры, якія намаляваны на дошцы выхавальнікам:

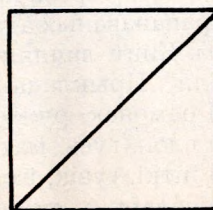


Раствлумачыць дзецям, што часткі могуць быць няроўнымі, неаднолькавымі.

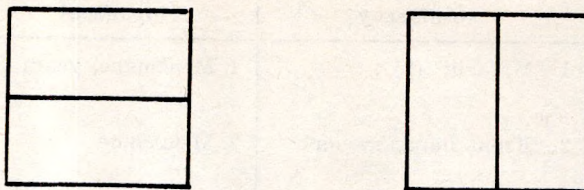
Прапанаваць: 1) шляхам складання ліста паперы падзяліць стужачку для 2 лялек, якія збіраюцца на дзень нараджэння:



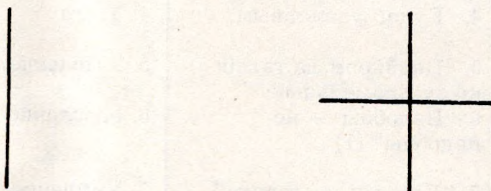
2) шляхам складання ліста паперы падзяліць хустачку квадратнай формы для 2 матрошак:



3) дапамагчы кракадзілу Гену і Чабурашку падзяліць торт квадратнай формы на 2 роўныя часткі шляхам складання ліста паперы:



4) падзяліць 2 яблыкі на 4 сярброў шляхам складання ліста паперы:

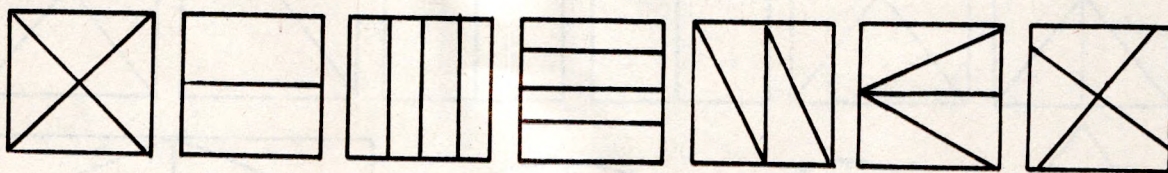


Методыку выяўлення суадносін частак і цэлага гл. у комплексе 7. Прапанаваць дзецям паказаць $1/2$, яшчэ $1/2$. Потым прапанаваць паказаць адну з палавінак, другую.

3. “Зробім малятам гульнію “Неразбярыха””

Прапанаваць зрабіць гульнію “Неразбярыха” для малят. Для гэтага дзеці павінны падзяліць чырвоны прамавугольнік на 2 квадраты, сіні квадрат — на 2 трохвугольнікі, зялёны квадрат — на 4 квадраты, жоўты трохвугольнік — на 2 трохвугольнікі, зялёны круг — на 2 паўкругі.

Ускладненне: прапанаваць падзяліць рознымі спосабамі квадрат на 4 часткі (роўныя). Напрыклад:



4. “Будзь уважлівым”

Прапанаваць дзецям падняць рукі ўгару, потым развесці іх у бакі; у правы бок; у левы бок; на пояс; назад; уніз; да плячэй і г.д. Выхавальнік выконвае практыкаванні разам з дзецьмі, але наадварот.

5. “Падбярэм да гадзіннікаў “раменьчыкі””

У дзяцей на лісце паперы намаляваны гадзіннікі (кругі рознай велічыні), да якіх трэба “падабраць” (намаляваць) раменьчыкі. Да самага вялікага гадзінніка — чырвоны раменьчык, да таго, што меншы за яго, — жоўты, да самага маленькага — зялёны. Спытаць, што можна сказаць пра кожны з раменьчыкаў (чырвоны самы шырокі, шырэйшы за жоўты і зялёны і г.д.):



6. “Падобны — не падобны”

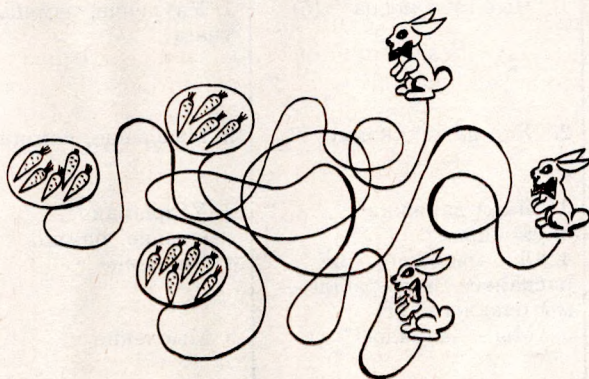
Спачатку трэба прапанаваць дзецям разгледзець малюнку і знайсці з 4 прапанаваных адзін лішні. Напрыклад, стол, крэсла, кніга, кніжная шафа. Кніга лішняя таму, што астатнія можна аб’яднаць паняццем “мэбля”. Прыкладныя падборкі карцінак:

- 1) рамонак, ружа, пчала, званочак;
- 2) слон, гусь, матылёк, вядро;
- 3) ніткі, гузік, іголка, пярсцёнак;
- 4) заварнік, торт, кубак са сподачкам, шклянка.

Назва гульніабо комплексу	Змест гульніабо комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
9. “Вясёлыя зайчыкі”	1. “Зайцы і морква” 2. “Колькі крокаў зрабіў зайчык да дома?” 3. “Памерай дарожку” 4. “Пластылін” 5. “Колькі фігур” 6. “Дамалюй” 7. “Помпа і мяч” (18)	1. Успрыманне, увага 2. Мысленне, увага 3. Успрыманне, мысленне, увага 4. Уяўленне 5. Мысленне, увага, успрыманне, памяць 6. Мысленне 7. Уяўленне	1. Замацоўваць навыкі колькаснага лічэння 2. Пазнаёміць з умоўнай меркай і правіламі вымярэння 3. Вучыць карыстацца ўмоўнай меркай 4. Замацоўваць веданне характэрных уласцівасцей прадметаў 5. Замацоўваць веды аб геаметрычных фігурах, навыкі лічэння 6. Замацоўваць уменне выдзяляць рытмічную паслядоўнасць выявы 7. Замацоўваць веды аб уласцівасцях паветра

1. “Зайцы і морква”

Дзеці павінны вызначыць, хто колькі сабраў морквы:



2. “Колькі крокаў зрабіў зайчык да дома?”

Выхавальнік тлумачыць дзецям, як можна вызначыць, колькі крокаў (мераў) трэба зрабіць зайчыку, каб дайсці да дома суседа:



3. “Памерай дарожку”

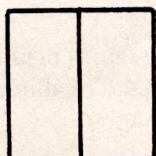
У кожнага дзіцяці — стужачка з паперы. Прапанавана дзецям памераць даўжыню дарожкі пры дапамозе ўмоўнай меркі. Сачыць за тым, каб дзеці строга выконвалі правілы вымярэння.

4. “Пластылін”

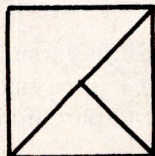
Усе дзеці стаяць па кругу. Выхавальнік выбірае скульптара і “пластылін” (двух дзяцей). Стоячы ў крузе, скульптар “лепіць” з “пластыліну” якую-небудзь фігуру, надае ёй розныя формы, мяняючы яе позы. Астатнія дзеці спрабуюць угадаць, што “зляпіў” скульптар.

5. “Колькі фігур?”

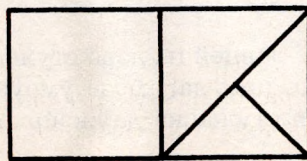
Дзецям трэба вызначыць, якія геаметрычныя фігуры намаляваны, і падлічыць іх колькасць:



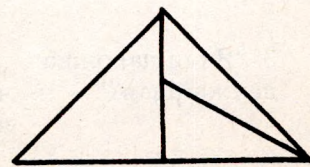
3



5



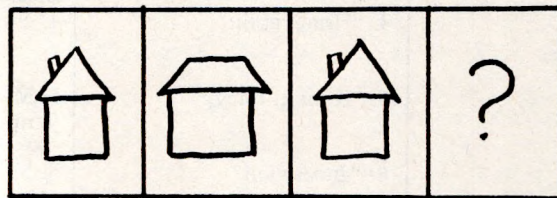
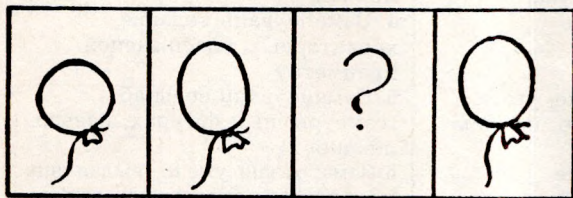
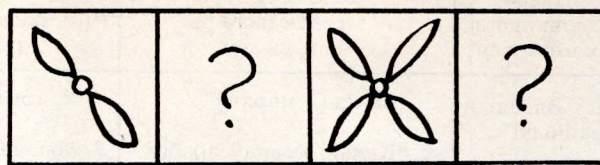
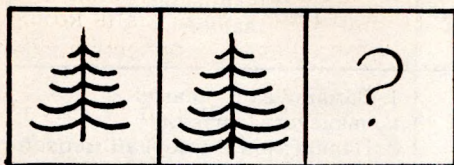
7



5

6. “Дамалюй”

Прапанаваць дзецям дамаляваць карцінкі:



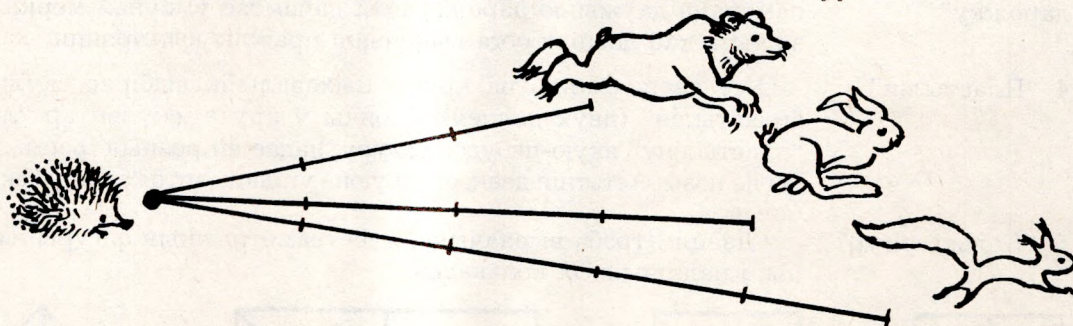
Назва гульніавага комплексу	Змест гульніавага комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
10. “Школа”	<p>1. “Чыё гэта месца?” (5)</p> <p>2. “Хто далей скокнуў?”</p> <p>3. “Якая дарожка даўжэйшая?”</p> <p>4. “Дзе мы былі — не раскажам, што рабілі — мы пакажам” (1)</p> <p>5. “Мы — чарадзеі”</p> <p>6. “Дамалюй”</p> <p>7. “Лісце падае з дрэў” (18)</p>	<p>1. Уяўленне, памяць, увага</p> <p>2. Мысленне, памяць</p> <p>3. Успрыманне, мысленне, памяць</p> <p>4. Уяўленне</p> <p>5. Мысленне</p> <p>6. Мысленне, уяўленне</p> <p>7. Уяўленне</p>	<p>1. Замацоўваць уменне арыентавацца ў двухмернай прасторы, суадносіць уяўленне з рэальным размяшчэннем прадметаў у прасторы</p> <p>2. Пазнаёміць з функцыянальнай залежнасцю колькасці мерак ад велічыні прадмета</p> <p>3. Працягваць вучыць вымяраць даўжыню ўмоўнай меркай</p> <p>4. Замацоўваць веды аб характэрных уласцівасцях прадметаў і з’яў</p> <p>5. Замацоўваць веды аб аб’ёмных геаметрычных формах, паказаць на прыкладзе закон захавання</p> <p>6. Замацоўваць веды аб геаметрычных фігурах, уменне вызначаць прадмет па форме</p> <p>7. Замацоўваць веды аб уласцівасцях і з’явах прыроды</p>

1. “Чыё гэта месца?”

На дошцы ў выхавальніка намалюваны план размяшчэння сталоў або партаў, за якімі сядзяць дзеці, а таксама стол выхавальніка. Дзеці павінны знайсці па схеме месца, якое займае кожны з іх.

2. “Хто далей скокнуў?”

Прапанаваць дзецям вызначыць пры дапамозе ўмоўнай меркі і параўнання колькасці фішак, хто далей скокнуў:



3. “Якая дарожка даўжэйшая?”

У дзяцей па дзве стужачкі рознай даўжыні. Прапанаваць вызначыць пры дапамозе ўмоўнай меркі і параўнання колькасці фішак, якая стужачка даўжэйшая, а якая карацейшая.

5. “Мы — чарадзеі”

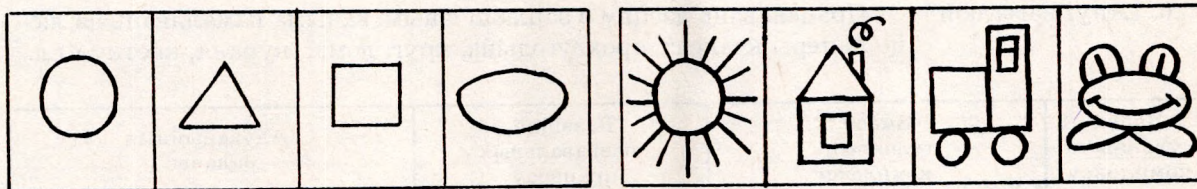
Прапанаваць дзецям зляпіць з пластыліну шар, куб, цыліндр.

разгледзець іх. Потым зляпіць два аднолькавыя па велічыні шары. Удакладніць, ці роўная колькасць пластыліну ў кожным з іх. Прапанаваць выляпіць з аднаго шара цыліндр і зноў параўнаць колькасць пластыліну ў фігурах. Калі дзеці памыляюцца, правесці адваротнае пераўтварэнне і паўтарыць пытанні зноў.

Потым прапанаваць выляпіць рад пярэсёнкаў (шарыкаў, слупкоў) ад маленькага да вялікага (або ад вялікага да маленькага) і раскласці прадметы ва ўзрастаючым або ўбываючым парадку.

6. "Дамалюй"

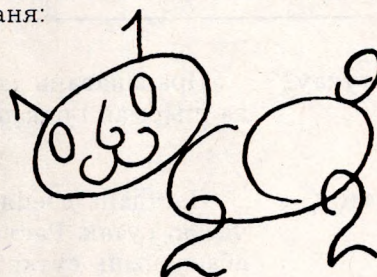
Прапанаваць дзецям дамаляваць геаметрычныя фігуры на картках так, каб атрымаўся нейкі відарыс, напрыклад:



Назва гульнівога комплексу	Змест гульнівога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
11. "Казка пра шчаня"	<ol style="list-style-type: none"> 1. "З якіх лічбаў шчаня?" 2. "Хто дакладней скажа?" 3. "Памерай дарожку" 4. "Знайдзі сваю хатку" 5. "Знайдзі суседзяў" 6. "Ану, намалюй" 7. "Кожны спіць" (18) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Увага, мысленне, уяўленне 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Мысленне, увага 5. Мысленне, памяць 6. Уяўленне, памяць 7. Уяўленне 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Замацоўваць веданне лічбаў 2. Пазнаёміць з функцыянальнай залежнасцю ліку ад велічыні меркі 3. Працягваць вучыць карыстацца ўмоўнай меркай 4. Тое ж 5. Замацоўваць навыкі лічэння 6. Замацоўваць веды аб уласцівасцях геаметрычных фігур 7. Вучыць паслабляць мышцы ўласнага цела

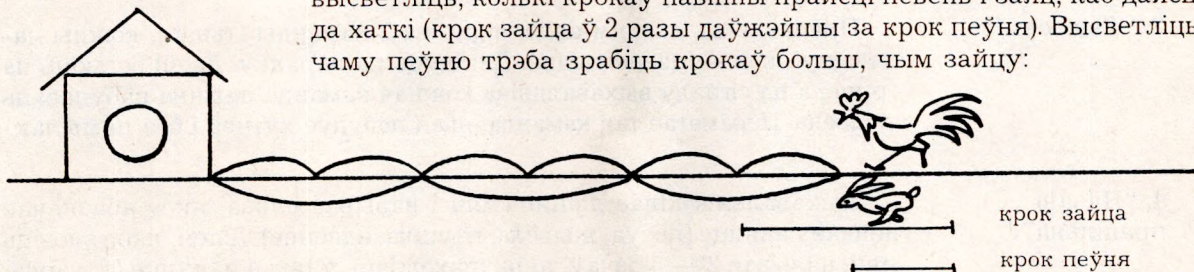
1. "З якіх лічбаў шчаня?"

Прапанаваць дзецям вызначыць, якія лічбы выкарыстаны для таго, каб намалюваць шчаня:



2. "Хто дакладней скажа?"

Прыгадаць з дзецьмі казку "38 папугаяў". Растлумачыць, што колькасць мерак залежыць ад велічыні меркі. Прапанаваць дзецям высветліць, колькі крокаў павінны прайсці певень і заяц, каб дайсці да хаткі (крок зайца ў 2 разы даўжэйшы за крок пеўня). Высветліць, чаму пеўню трэба зрабіць крокаў больш, чым зайцу:



3. "Памерай дарожку"

У кожнага дзіцяці на сталае стужка з паперы — дарожка да доміка шчаня. Нагадаць, што ў папярэдняй гульні па дарожцы крочылі пеўнік і зайчык. Каб шчаня змагло дайсці да доміка, трэба памераць дарожку і сказаць яму, колькі крокаў трэба зрабіць. Крок роўны мерцы.

4. “Знайдзі сваю хатку”

У дзяцей картачкі з відарысам геаметрычнай фігуры якога-небудзь колеру. У групавым пакоі размешчаны “хаткі”, на кожнай з якіх мадэль — умоўнае абазначэнне формы і колеру якой-небудзь геаметрычнай фігуры.

Дзеці павінны па сігналу выхавальніка знайсці ўмоўнае абазначэнне, якое адпавядае фігуры, што трымае дзіця, і стаць ля сваёй “хаткі”. Потым дзеці мяняюцца картачкамі.

5. “Знайдзі суседзяў”

Гл. комплекс 4, гульня 2.

6. “Ану, намалюй”

Прапанаваць дзецям з заплюшчанымі вачыма намалюваць на лісце паперы квадрат, трохвугольнік, круг, домік, кураня, кветку і г.д.

Назва гульнявога комплексу	Змест гульнявога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
12. Бессюжэтны	1. “Колькі гукаў?” 2. “Сем братоў” 3. “Тыдзень” 4. “Назаві правільна” 5. “Пабудуем дом” (17) 6. “Складзі гародніну” 7. “Кацяня, якое спіць” (18)	1. Успрыманне, памяць, увага 2. Мысленне 3. Мысленне, памяць 4. Мысленне 5. Мысленне, увага 6. Уяўленне, памяць, увага 7. Уяўленне	1. Вучыць лічыць на слых, замацоўваць веданне лічбаў 2. Замацоўваць веды аб частках сутак, пазнаёміць з назвамі дзён тыдня і іх паслядоўнасцю 3. Замацоўваць веданне дзён тыдня і іх паслядоўнасць 4. Пашыраць змест абагульненых паняццяў (посуд, жывёла і г.д.). Падводзіць да разумення колькаснага складу ліку з адзінак 5. Замацоўваць уменне вызначаць велічыню на вока, параўноўваць прадметы па велічыні 6. Замацоўваць веды аб характэрных прыкметах гародніны. Пашыраць веды аб формах прадметаў 7. Замацоўваць веды аб паводзінах жывёл

1. “Колькі гукаў?”

Прапанаваць дзецям палічыць, колькі разоў ударыць малаточак за шырмай і паказаць адпаведную лічбу.

2. “Сем братоў”

Нагадаць дзецям, што такое *суткі*, спытаць, якія яны ведаюць часткі сутак. Раствлумачыць, што 7 сутак — гэта тыдзень. Можна абазначыць суткі лічбамі: 1 — панядзелак і г.д. або пазнаёміць з нагляднай мадэллю тыдня. Загадаць загадку: “Нас 7 братоў, мы ўсе роўныя, а імя рознае”.

3. “Тыдзень”

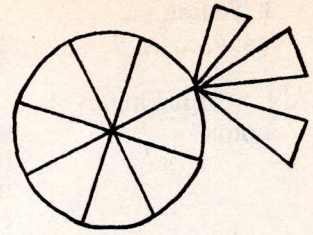
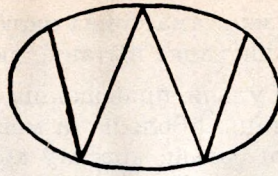
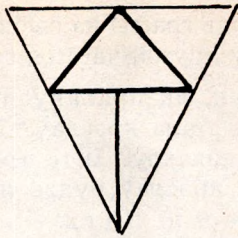
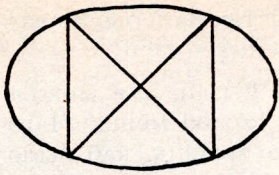
Прапанаваць дзецям падзяліцца на 2 каманды (тыдні), кожны чалавек у якой — дзень тыдня. Дні ідуць па парадку. Дзеці бегаюць па групе, а па сігналу выхавальніка кожная каманда павінна пабудаваць тыдзень. Перамагае тая каманда, якая пабудуе хутчэй і без памылак.

4. “Назаві правільна”

Выхавальнік кідае дзіцяці мяч і называе слова, якое абазначае нейкае паняцце (посуд, жывёла, птушка, адзенне). Дзіця, якое зловіць мяч, называе 2 — 5 рэчаў, якія ўваходзяць у гэтае паняцце (талерка, відэлец, сподак — гэта посуд).

6. “Складзі гародніну”

Прапанаваць дзецям вызначыць, на якую гародніну падобныя фігуры, разрэзаць іх па лініях, а потым скласці зноў з атрыманых частак.



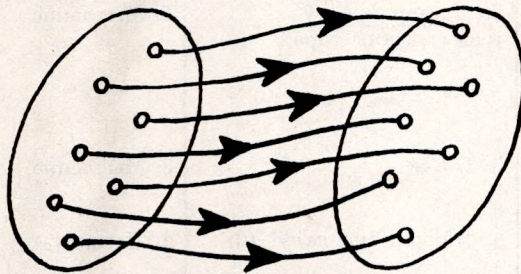
Назва гульнівога комплексу	Змест гульнівога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
13. "Навя-дзём парадак"	1. "Што якім бывае?"(1) 2. "Пачастуем матрошак яблыкамі" 3. Тое ж 4. "Спрытны яздок" (18) 5. "Складзі квадраты" 6. "Перавёртышы" (5) 7. "Пылінкі і пыласос" (18)	1. Памяць, мысленне, уяўленне 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Увага 5. Мысленне, памяць, уяўленне 6. Уяўленне, мысленне 7. Уяўленне	1. Замацоўваць веды аб велічыні 2. Пазнаёміць з утварэннем ліку 8. Працягваць вучыць параўноўваць мноствы. Замацоўваць уменне параўноўваць прадметы па велічыні 3. Замацоўваць уменне адлюстроўваць і параўноўваць мноствы пры дапамозе графаў 4. Замацоўваць сувязі і адносіны паміж сумежнымі лікамі 5. Замацоўваць веды аб уласцівасцях квадрата 6. Пашыраць веды аб варыянтах адлюстравання істотных прыкмет прадметаў 7. Вучыць паслабляць мышцы цела

1. "Што якім бывае?"

Спытаць у дзяцей, што бывае доўгім, кароткім, вузкім, круглым, тоўстым, шырокім, глыбокім і г.д. Той, хто назаве больш адпаведных рэчаў, атрымае фішку.

2. "Пачастуем матрошак яблыкамі"

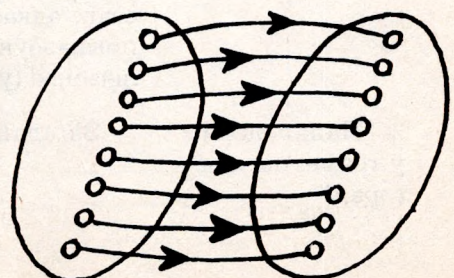
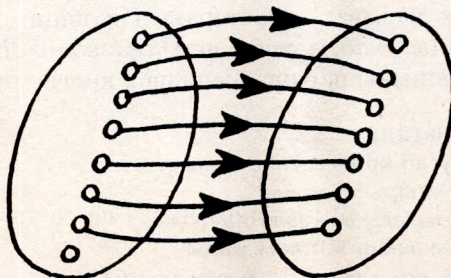
Намалюваць графы, у якіх па 7 кропак, потым суаднесці кожную кропку розных графаў пры дапамозе стрэлак:



Задаць пытанні: "Колькі яблык? Колькі матрошак? Чаго больш? Чаго менш? Пароўну, па колькі?"

Потым дамалюваць адну кропку ў першым графе і спытацца ў дзяцей: "Чаго цяпер больш? Чаго менш? Які лік большы? Які лік меншы? На колькі? Што трэба зрабіць, каб і матрошак і яблыкаў было пароўну?"

Дамалюваць яшчэ адну кропку ў другім графе, спытацца: "Па колькі кропак у кожным графе?"



3. Тое ж

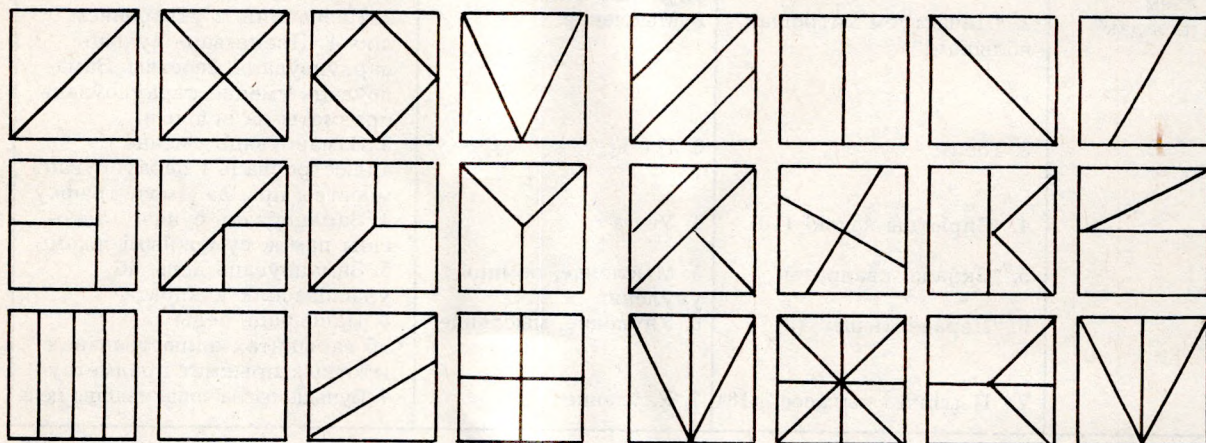
Дзеці самастойна малююць графы на сваіх лістах паперы. Выхавальнік задае пытанні, як у другой частцы гульні 2.

4. “Спрытны яздок”

Гульня праводзіцца так, як прапануецца ў (18), але можна спытаць: “Больш ці менш стала крэслаў? На колькі менш? Чаго (каго) больш, крэслаў або ездакоў? Што трэба зрабіць, каб было пароўну?” Калі колькасць крэслаў будзе не больш за 8, можна спытаць: “Які лік большы — 7 ці 8” і г.д.

5. “Складзі квадраты”

Прапанаваць кожнаму дзіцяці часткі аднаго квадрата. Дзіця павінна скласці квадрат як мага хутчэй. (У кожнага дзіцяці квадрат складаецца па-рознаму.) Перамога той, хто складзе квадрат хутчэй. Перад тым, як складаць, можна разгледзець магчымыя варыянты дзялення квадратаў на часткі:



Назва гульнявога комплексу	Змест гульнявога комплексу	Развіццё пазнавальных працесаў	Адукацыйныя задачы
14. Бессюжэтны	1. “Знайдзі памылкі” (17) 2. “Падарожжа ў геаметрычны горад” 3. Тое ж 4. “Назаві суседзяў” (6) 5. “Складзі квадраты” 6. “Адгадай!” 7. “Гульня з шалікам” (18)	1. Мысленне, увага 2. Мысленне 3. Мысленне, увага 4. Памяць 5. Мысленне, памяць, уяўленне 6. Мысленне 7. Уяўленне	1. Пашыраць веды аб навакольным свеце 2. Замацоўваць веды аб уласцівасцях геаметрычных фігур. Пазнаёміць з чатырохвугольнікам. Фарміраваць абагульненае паняцце чатырохвугольнік. Пазнаёміць з лічбай 8 3. Навучыць знаходзіць чатырохвугольнік сярод мноства фігур. Лічэнне 4. Замацоўваць веды аб паслядоўнасці дзён тыдня 5. Замацоўваць веды аб уласцівасцях квадрата 6. Замацоўваць веды аб наваколлі 7. Вучыць паслабляць мышцы цела

1. “Знайдзі памылкі”

Прапанаваць дзецям разгледзець малюнак, на якім намаляваны неіснуючыя рэчы (у цягніка колы толькі з аднаго боку, сабака на дрэве і г.д.). Дзеці павінны знайсці памылкі. Імкнуща да таго, каб дзеці ў сваіх адказах называлі прасторавыя паняцці, ужывалі адпаведныя прыназоўнікі (*за, над, перад* і інш.), назвы частак сутак, пораў года, лічэбнікі (у машыны павінна быць па 2 колы з правага і левага бакоў).

2. “Падарожжа ў геаметрычны горад”

Загадаць загадку:

Вугал кожны ў ім прамы,
 І чатыры стараны
 У ім аднолькавай даўжыні.
 Паказаць яго вам рады,
 Бо яго завуць... (*квадратам*).

Параўнаць квадрат з прамавугольнікам. Пазнаёміць дзяцей з чатырохвугольнікам. Пазнаёміць з лічбай 8. Прапанаваць дзецям знайсці ў групавым пакоі 3 мноствы, кожнае з якіх складаецца з 8 прадметаў.

3. Тое ж

У дзяцей на лісце паперы намаляваны трохвугольнікі, квадраты, чатырохвугольнікі (трапецыі, ромбы і інш.). Прапанаваць дзецям абвесці сінім алоўкам “сям’ю” квадратаў, потым чырвоным алоўкам — “сям’ю” трохвугольнікаў, жоўтым алоўкам — “сям’ю” чатырохвугольнікаў. Такім чынам, растлумачыць дзецям, што квадраты таксама ўваходзяць у “сям’ю” чатырохвугольнікаў, але не ўсе чатырохвугольнікі можна назваць квадратамі (гл. каляр. ўкл., мал. 5).

Прапанаваць дзецям разгледзець картачку, на якой намаляваны геаметрычныя фігуры розных памераў і рознага колеру. Дзеці павінны падлічыць і паказаць лічбай, колькі квадратаў, кругоў, трохвугольнікаў, чатырохвугольнікаў (квадраты ўваходзяць у лік чатырохвугольнікаў — гл. каляр. ўкл., мал. 6).

4. “Назаві суседзяў”

Выхавальнік кідае дзіцяці мяч і называе які-небудзь дзень тыдня. Дзіця, якое зловіць мяч, павінна назваць папярэдні і наступны дні. Напрыклад, аўторак — панядзелак і серада.

5. “Складзі квадраты”

Гульня праводзіцца так, як і ў папярэдні час. Імкнучца, каб кожнаму дзіцяці дастаўся квадрат, разрэзаны па-іншаму, чым на папярэдніх занятках (гл. комплекс 13, гульня 5).

6. “Адгадай!”

Загадаць дзецям загадкі: “Адзін гаворыць, двое глядзяць, двое слухаюць” (рот, вочы, вушы); “дзве рукі, два зубы маюць, цвік за капялюш трымаюць” (абцугі); “кругленькі, маленькі, а за хвост не падняць” (клубок); “на адной гары сто ям” (напёрстак); “два канцы, два кальцы, пасярэдзіне цвік” (нажніцы); “тры браты на адным кані па белым полі едуць” (пальцы, аловак, сшытак); “чатыры нагі мае, а хадзіць не ўмее” (стол); “у двух матак па 5 сыноў, ва ўсіх адно імя” (рукі, пальцы); “два брушкі, чатыры вушкі” (падушка). Прапанаваць дзецям самім прыдумаць загадкі і загадаць усім.

Назва гульнявога комплексу	Змест гульнявога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
15. “А ў нас парадак”	1. “Розныя дамы” (5) 2. “Знойдзем пару чаравікам” 3. Тое ж 4. “Складзі малюнак” 5. “Складзі квадраты” 6. “Намалой і запомні” 7. “Вінт” (18)	1. Мысленне, увага, уяўленне 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Мысленне, увага 5. Мысленне, памяць, уяўленне 6. Мысленне, памяць 7. Уяўленне	1. Замацоўваць веды аб геаметрычных фігурах 2. Пазнаёміць з утварэннем ліку 9, вучыць параўноўваць мноствы 3. Замацоўваць уменне адлюстроўваць і параўноўваць мноствы пры дапамозе графаў 4. Замацоўваць веды аб уласцівасцях геаметрычных фігур 5. Замацоўваць веды аб уласцівасцях квадрата 6. Замацоўваць уменне вызначыць форму прадмета 7. Вучыць паслабляць мышцы ўласнага цела

2. “Знойдзем пару чаравікам”

Алгарытм навучання той жа, што і пры правядзенні комплексу 13. Пытанні да дзяцей пры аналізе графаў:

- Колькі правых чаравікаў?
- Колькі левых?

— Якіх больш, правых ці левых? Пароўну, па колькі?

Пасля дамалявання адной кропкі ў адным з графаў:

- Якіх цяпер больш, правых ці левых?

Выхавальнік бярэ на сябе падлік большай колькасці чаравікаў.

Задае пытанні:

- Які лік большы: 8 ці 9?
- На колькі?
- Які меншы?
- На колькі?
- Што трэба зрабіць, каб было пароўну, каб у кожнага чаравіка была пара?

Пасля дамалявання адной кропкі ў другім графе, выхавальнік прапануе дзецям падлічыць колькасць кропак у ім, задае пытанні:

- Па колькі правых і левых чаравікаў?

3. Тое ж.

Дзеці самастойна малююць графы на ўласных лістах паперы. Выхавальнік задае пытанні, аналагічныя пытанням часткі 2 папярэдняй гульні.

4. “Складзі карцінку”

Праводзіцца як гульня-эстафета. Дзеці ствараюць 2 каманды. У кожнага дзіцяці-картачка, на адным баку якой каляровая геаметрычная фігура, на другім — частка агульнай карцінкі, якую трэба скласці. На адлегласці начэрчана схема, па якой трэба скласці карцінку. На схеме патрэбныя клеткі маюць умоўнае абазначэнне 2 уласцівасцей (форма і колер) геаметрычных фігур (гл. каляр. ўкл., мал. 7).

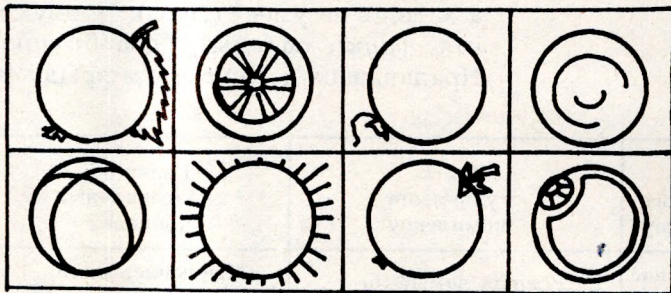
Па сігналу выхавальніка дзеці з кожнай каманды па чарзе падбягаюць да схемы і кладуць сваю картачку ў патрэбную клетку. Калі ўсе клеткі будуць запоўнены, павінна атрымацца адна вялікая карціна. Перамагае тая каманда, якая зрабіла менш памылак.

5. “Складзі квадрат”

Прапанаваць дзецям скласці квадрат, які разрэзаны на некалькі частак. Імкнучца, каб кожнаму дзіцяці дастаўся квадрат, разрэзаны інакш, чым на папярэднім занятку.

6. “Намалюй і запомні”

У кожнага дзіцяці картачка, расчэрчаная на 8 частак:



Прапанаваць дзецям намалюваць у клетках прадметы адной формы: яблык, кола, шар, талерку, сонейка, мяч, памідор, апельсін, пярцёнак. Заўважыць, што трэба маляваць так, каб было зразумела, што намалювана. Праз некалькі хвілін прапанаваць дзецям успомніць, што ў якой клетачцы намалювана. Растлумачыць, што хутчэй і больш за ўсіх успомніў той, у каго намалюваны якія-небудзь характэрныя прыкметы (пярцёнак з камнем, сонейка з праменьчыкамі і г.д.).

Назва гульнявога комплексу	Змест гульнявога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
16. “Горад майстроў”	<ol style="list-style-type: none"> 1. “Парамантуй тэлефон” (2) 2. “Вымяраем дамы” 3. “Пабудуем дамы” 4. “Дзе мы былі — не раскажам, што рабілі — мы пакажам” (1) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Увага 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Уяўленне 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Замацоўваць веданне лічбаў і іх паслядоўнасць. Пазнаёміць з лічбай 9 2. Вучыць вымяраць вышынню прадметаў пры дапамозе ўмоўнай меркі 3. Вучыць карыстацца ўмоўнай меркай пры вымярэнні вышыні прадметаў 4. Удакладніць веды аб характэрных уласцівасцях прадметаў і з’яў навакольнай рэчаіснасці

Назва гульніабо комплексу	Змест гульніабо комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
16. “Горад майстроў”	5. “Зафарбуй пацеркі” 6. “Намалюй і запомні” 7. “Конкурс лодыраў” (18)	5. Мысленне 6. Мысленне, памяць 7. Уяўленне	5. Замацоўваць веданне рытмічных законаў узораў 6. Вучыць вызначаць форму прадмета, яго характэрныя дэталі 7. Вучыць расслабляць мышцы цела

2. “Вымяраем дамы”

Прапанавана дзецям уявіць сябе будаўнікамі. Нагадаць, што перад тым, як будаваць, будаўнікі разглядаюць чарцёж, на якім намалеваны дом. Мы таксама можам разгледзець наш чарцёж і вымераць вышыню намалеванага дома. Нагадаць правілы вымярэння.

3. “Пабудуем дамы”

Прапанавана дзецям на сваіх чарцяжах-малюнках самастойна вымераць вышыню намалеваных дамоў, карыстаючыся ўмоўнай меркай.

4. “Дзе мы былі...”

Гульня праводзіцца такім чынам, як расказана ў дапаможніку. Але дзеці павінны перадаць рухі людзей розных прафесій у час працы.

5. “Зафарбуй пацеркі”

У кожнага дзіцяці ліст паперы, на якім намалеваны рознакаляровыя пацеркі, чаргаванне колеру якіх строга адпавядае аднаму правілу (напрыклад, 1:1, 1:2, 2:2 і г.д.). Дзеці павінны выявіць правілы паслядоўнасці пацерак і прадоўжыць “нанізваць іх на нітку”. Напрыклад: на мал. 8 каляровай уклеікі.

Калі дзецям адразу будзе незразумела, трэба ім растлумачыць. Потым яны павінны зрабіць аналагічна.

6. “Намалюй і запомні”

Правесці, як у комплексе 5, толькі ўсе прапанаваныя прадметы павінны быць іншай формы (напрыклад, квадратнай). Карысна правесці гэтую гульню перад гульнёй 5. Пасля заканчэння спытаць, якія прадметы намалевалі дзеці.

Назва гульніабо комплексу	Змест гульніабо комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
17. “Новы год”	1. “У што апрануты твой сябар” 2. “Навагоднія падарункі” 3. Тое ж 4. “Пластылін” 5. “Памерай стужачку” 6. “Складзі з геаметрычных фігур” 7. “Фея сну” (18)	1. Успрыманне, увага, памяць 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Уяўленне 5. Успрыманне, увага 6. Уяўленне 7. Тое ж	1. Пашыраць веды аб навакольным свеце 2. Пазнаёміць дзяцей з утварэннем ліку 10. Вучыць лічыць да 10. Вучыць параўноўваць мноствы 3. Замацоўваць уменне адлюстроўваць і параўноўваць мноствы пры дапамозе графаў 4. Замацоўваць і ўдакладняць веды аб з’явах навакольнага свету 5. Замацоўваць уменне карыстацца ўмоўнай меркай, навыкі лічэння 6. Замацоўваць веданне геаметрычных фігур. Вучыць вызначаць форму прадметаў 7. Вучыць расслабляць мышцы цела

1. “У што апрануты твой сябар” Гл. комплекс 3.

2, 3. “Навагоднія падарункі” Гл. апісанне работы з графамі ў комплексах 13 і 15 (параўнаць мноства дзяцей і мноства падарункаў).

4. “Пластылін”

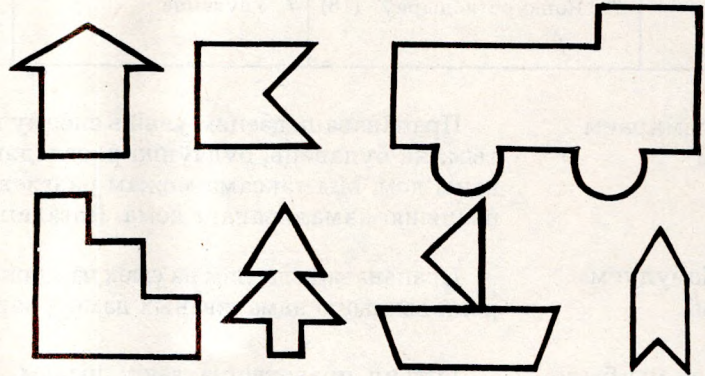
Гл. комплекс 9.

5. “Памерай
штужачку”

Гл. комплекс 11, гульня 3.

6. “Складзі
з геаметрычных
фігур”

Прапанаваць дзецям набор геаметрычных фігур і контуры якіх-небудзь прадметаў. Напрыклад:



Дзеці павінны прааналізаваць выявы і скласці прапануемыя рэчы пры дапамозе геаметрычных фігур.

Назва гульнявога комплексу	Змест гульнявога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
18. “Упрыгожваем елку”	1. “Чаго не стала?” (6) 2. “Рознакаляровыя шары” 3. “Пацеркі на гірлянду” 4. “Расчаруем цацкі” 5. “Складзі лесвічку” 6. “Мазаіка” 7. “Штанга” (18)	1. Памяць, увага 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Увага 5. Мысленне 6. Уяўленне, мысленне 7. Уяўленне	1. Замацоўваць уменне арыентавацца <i>ад іншых аб’ектаў</i> 2. Пазнаёміць з колькасным складам ліку 3 з адзнак 3. Навучыць утвараць мноства, якое ствараецца з 3 адзнак і выдзяляць элементы мноства 4. Замацоўваць веданне лічбаў і іх паслядоўнасць 5. Пазнаёміць з лічбай 10, замацоўваць навык лічэння да 10 6. Замацоўваць веды аб уласцівасцях геаметрычных фігур. Вучыць вызначаць форму прадметаў 7. Пашыраць веды аб навакольным свеце

2. “Рознакаляровыя шары”

Прапанаваць дзецям разгледзець куфэрак з рознакаляровымі шарамі. Запытацца, якога колеру шары ёсць у куфэрку. Потым расказаць, што, напрыклад, Таня павесіла на елку вось такіх шары: і зялёны, і жоўты, і чырвоны. Запытацца:

- Колькі шароў?
- Якога колеру шары?
- Колькі шароў чырвонага колеру?
- Колькі шароў зялёнага колеру?
- Колькі шароў жоўтага колеру?

Можна над кожным шарыкам паставіць лічбу 1. Потым, выдзяляючы голасам, выхавальнік робіць абагульненне: “Так, Таня павесіла 3 шары: 1 жоўты, 1 чырвоны і 1 зялёны, значыць 3 — гэта 1, 1 і яшчэ 1”. Магчыма не аднароднае мноства, а разнароднае, але аб’яднанае адным відавым паняццем. Напрыклад, цацкі (1 зайка, 1 шарык, 1 шышка).

3. “Пацеркі на гірлянду”

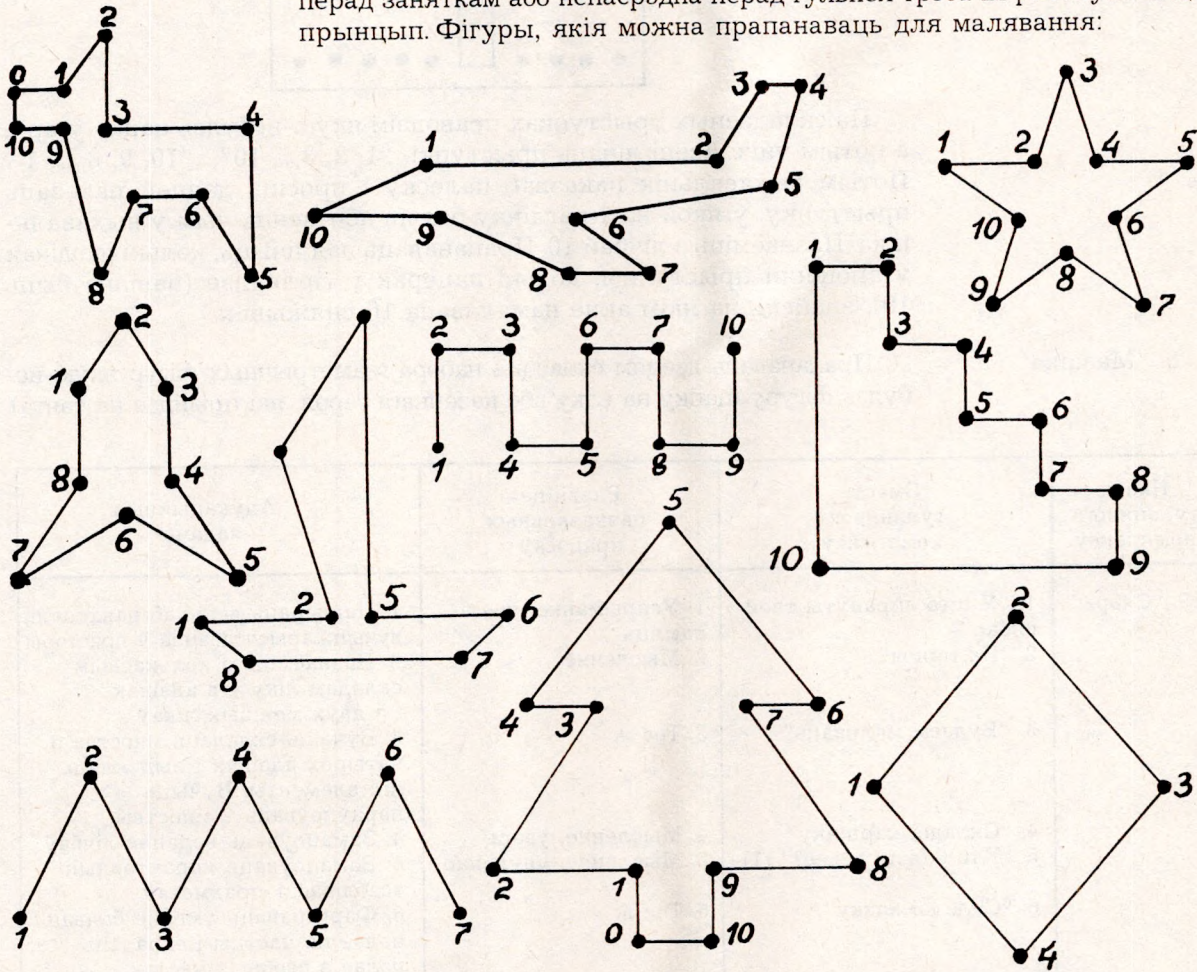
Прапанаваць зрабіць гірлянду для елкі з рознакаляровых кругоў, флажкоў, трохвугольнікаў, квадратаў і г.д. Кожны з дзяцей павінен

пакласці ў агульную гірлянду 3 прадметы, але кожны з іх павінен адрознівацца па колеру.

4. “Расчаруем цацку”

Прапанаваць дзецям пастроіцца ў 2 каманды. На адлегласці, насупраць кожнай каманды, на дошках намалюваны лічбы, якія дапамогуць “расчараваць” выяву, калі іх аб’яднаць у строгай паслядоўнасці. Па чарзе дзеці з кожнай каманды падбягаюць да дошкі і крэйдой праводзяць чарговую лінію ад кропкі з адной лічбай да кропкі з другой (2 — 3 або 3 — 4). Потым адбягаюць і становяцца ў канцы каманды.

Увага: калі дзеці не знаёмыя з такім спосабам выяўлення прадметаў, перад заняткам або непасрэдна перад гульнёй трэба ім растлумачыць прынцып. Фігуры, якія можна прапанаваць для малявання:

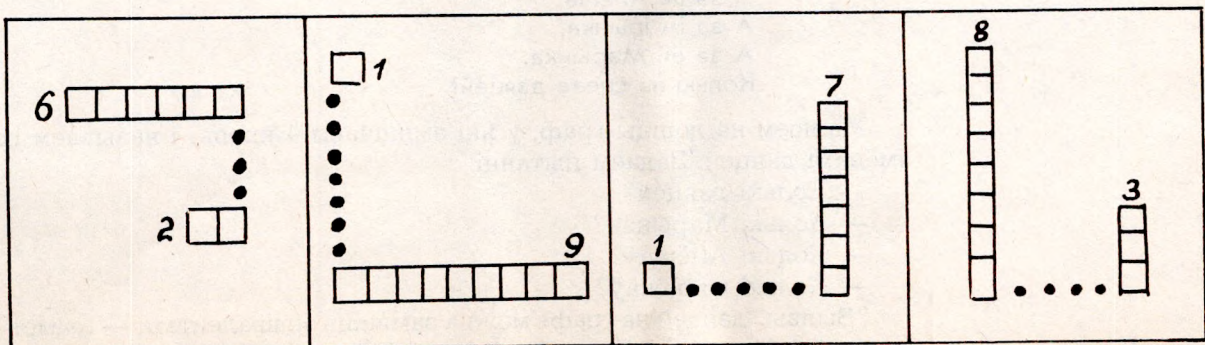


5. “Складзі лесвічку”

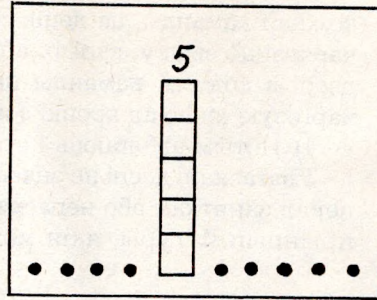
Прапанаваць дзецям палоскі рознай даўжыні, падзеленыя на адволькавыя часткі. Спытаць, на колькі частак падзелена кожная палоска. Прапанаваць дзецям скласці лесвічку з цаглінак. Кожную прыступку абазначыць лічбай.

Прапанаваць дзецям выкладзі наступныя лесвічкі:

1) выхавальнік выкладае на фланелеграфі першую і апошнюю прыступкі, дзеці павінны знайсці ў сябе і пакласці прамежкавыя:



2) можна выкладаць не ўвесь лікавы рад, а лікі, напрыклад, ад 3 да 10, ад 5 да 9 або адну палоску (напрыклад, 5). У гэтым выпадку дзеці павінны выкладаць лікі, якія стаяць з абодвух бакоў:



Па складзеных прыступках праводзім якую-небудзь цапку ўгару, а потым уніз. Дзеці лічаць прыступкі: “1, 2, 3..., 10”, “10, 9, 8, ..., 1”. Потым выхавальнік паказвае палоску і просіць дзяцей паказаць прыступку, у якой на 1 цаглінку больш або менш, чым у выхавальніка. Пазнаёміць з лічбай 10. Прапанаваць падлічыць, колькі цаглінак у апошняй прыступцы, колькі пацерак у гірляндзе (павінна быць 10), знайсці, на якім акне намалевана 10 сняжынак.

6. “Мазаіка”

Прапанаваць дзецям класці з набору геаметрычных фігур якую-небудзь фігуру (цапку на елку або казачнага героя, які прыйдзе на свята).

Назва гульнявога комплексу	Змест гульнявога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
19. “Сябры”	1. “У што апрануты твой сябар” 2. “На горцы” 3. “Будзем маляваць” 4. “Складзі карцінку” 5. “Хто больш ведае?” (1) 6. “Складзі казку” 7. “Шалтай-балтай” (18)	1. Успрыманне, увага, памяць 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Мысленне, увага 5. Мысленне, уяўленне 6. Тое ж 7. Уяўленне	1. Пашыраць веды аб наваколлі, вучыць арыентавацца ў прастору 2. Пазнаёміць з колькасным складам ліку 4 з адзінак і з двух меншых лікаў 3. Вучыць складаць мноства з чатырох адзінак і выдзяляць яго элементы. Вучыць параўноўваць 2 мноствы. 4. Замацоўваць веданне лічбаў 5. Замацоўваць характэрныя асаблівасці прадметаў 6. Фарміраваць уменне бачыць цэлае па частцы і складаць цэлае з асобных частак 7. Вучыць расслабляць мышцы цела

1. “У што апрануты твой сябар” Гл. комплекс 3.

2. “На горцы”

Прачытаць верш:

Паваліўся ў снег Сярожа,
 А за ім Алёша,
 А за ім Ірынка,
 А за ёй Марынка.
 Колькі на снезе дзяцей?

Малюем на дошцы граф, у які змяшчаем 4 кропкі і называем іх імёнамі дзяцей. Задаем пытанні:

- Колькі дзяцей?
- Колькі Марынак?
- Колькі Алёшаў?
- Колькі Сярожаў?

“Выявы” дзяцей на графе можна замяніць эквівалентамі — геаметрычнымі фігурамі (Марынка — круг, Алёша — трохвугольнік і г.д.).

Абагульняем, што 4 — гэта 1, 1, 1 і яшчэ 1. Потым малюем другі граф і пытаемся, колькі патрэбна ўзяць алоўкаў рознага колеру, каб кожнаму дастаўся адзін.

- Колькі мы ўзялі жоўтых алоўкаў?
- Колькі мы ўзялі чырвоных алоўкаў?
- Колькі мы ўзялі зялёных алоўкаў?
- Колькі мы ўзялі сініх алоўкаў?

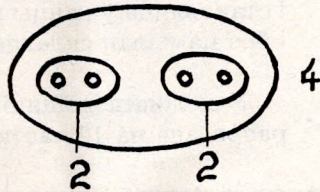
Так, 4 — гэта 1, 1, 1 і яшчэ 1.

Задаем пытанні:

- Колькі ўсяго дзяцей?
- Колькі дзяўчынак? (2)
- Колькі хлопчыкаў? (2)

Вывад робіць выхавальнік: “Значыць, 4 — гэта 2 і 2”.

Паказваем пры дапамозе графа:

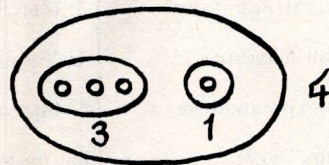


Потым выхавальнік кажа, што Марынка, Ірынка і Алёша вынеслі на двор санкі, а Сярожа — лыжы.

Задаем пытанні:

- Колькі рэчаў вынеслі дзеці? (4)
- Колькі санак? (3)
- Колькі лыжаў? (1)

Выхавальнік кажа: “Значыць, 4 — гэта 3 і 1”.

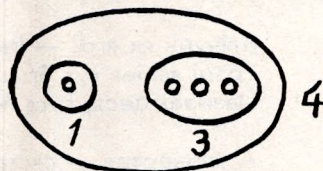


Расказваем далей: “Потым Алёша вынес клюшку, а Марынка, Ірына і Сярожа — канькі”.

Задаем пытанні:

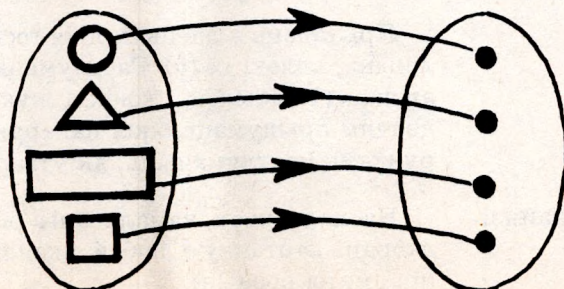
- Колькі цяпер рэчаў вынеслі дзеці? (4)
- Колькі клюшак? (1)
- Колькі пар канькоў? (3).

Выхавальнік робіць вывад: “Значыць, 4 — гэта 1 і 3”.



3. “Будзем маляваць”

Прапанаваць дзецям на сваіх лістах паперы паказаць пры дапамозе графаў суадносіны дзяцей і атрыманых імі падарункаў (алоўкаў). (Кропкі, якія на графе абазначаюць алоўкі, можна намаляваць розным колерам.)



4. “Складзі карцінку”

Гульня-эстафета. Дзеці пастроеныя ў 2 шарэнгі (каманды). Дзеці кожнай каманды ў руках трымаюць картачкі, на адным баку якіх — частка агульнай карцінкі, на другім — адзначаная колькасць кружкоў. Насупраць кожнай каманды схема з лічбамі, па якой трэба скласці карцінку:

1	3	8
5	6	4
7	2	9

Па сігналу выхавальніка дзеці па аднаму з кожнай каманды падбягаюць да схемы, кладуць сваю картачку ў патрэбную клетку і становяцца ў канцы каманды. Перамагае тая каманда, якая хутчэй і без памылак складзе сваю карцінку.

6. “Складзі казку”

У кожнага дзіцяці карцінка з выявай знаёмай казкі. Карцінка разрэзана на 12 частак. Трэба скласці з іх усю карцінку.

Назва гульнявога комплексу	Змест гульнявога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
20. “Муха-цакатуха”	<ol style="list-style-type: none"> 1. “Гульня з пальчыкамі” 2. “Госці” 3. “Знайдзі карцінку” (лато) 4. “Пайшлі-пайшлі” 5. “Геаметрычнае лато” 6. “Цягнік” (17) 7. “Сняжынкi” 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Увага, памяць 2. Мысленне 3. Мысленне, увага 4. Успрыманне, увага 5. Мысленне 6. Тое ж 7. Уяўленне 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Замацоўваць парадкавае лічэнне 2. Пазнаёміць са складам ліку з адзінак да 5 3. Замацоўваць склад ліку ад 1 да 5 з адзінак 4. Замацоўваць навыкі лічэння да 10 5. Пазнаёміць з уласцівасцямі геаметрычных фігур 6. Замацоўваць веды аб уласцівасцях і якасцях прадметаў і з’яў 7. Замацоўваць веды аб з’явах прыроды

1. “Гульня з пальчыкамі”

Пальцы сціснуты ў кулак. Хлопчык выбягае з дому Клічуць як яго? — Ярома. А за ім выходзіць брат.

(Падняць мезенец і паварушыць ім.)

Клічуць як яго? — Ігнат. Трэці выбег тут брацішка. Пазнаёмцеся, гэта Мішка!

(Падняць безыменны палец і паварушыць ім.)

А чацвёртая — сястрычка. Клічуць як яе? — Марычка.

(Падняць сярэдні палец і паварушыць ім.)

Хутка ў дом усе бяжыце, Дзверы моцна зачыніце.

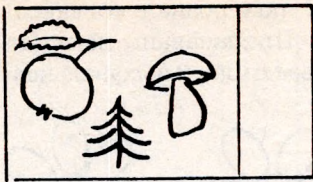
(4 пальцы зноў сціснуць у кулак.)
(Вялікі палец пакласці зверху.)

2. “Госці”

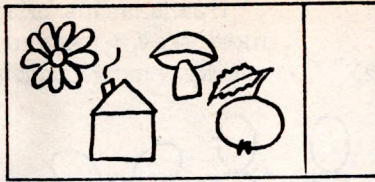
Прыгадаць з дзецьмі, якія госці прыйшлі да Мухі-Цакатухі. Палічыць, колькі іх (5). Раствумачыць дзецям, як утварыўся лік 5 з адзінак (1 матылёк, 1 конік, 1 жук, 1 вусень, 1 таракан). Прапанаваць дзецям прыдумаць, якія падарункі прынеслі госці (5 розных падарункаў). Раствумачыць, як утварыўся лік 5.

3. Лато “Знайдзі картачку”

На картачках намаляваны розныя прадметы. Да іх трэба падбраць картачку з лічбай, якая паказвае колькасць прадметаў (усе прадметы розныя):



3



4

4. “Пайшлі-пайшлі” Дзеці пад лічэнне да 10 выконваюць розныя практыкаванні. Дзецца заданне выканаць розныя дзеянні вызначаную колькасць раз (ад 1 да 10).

5. “Геаметрычнае лато” У дзяцей картачкі, падзеленыя на некалькі частак. У кожнай частцы — мадэль геаметрычнай фігуры (гл. каляр. ўкл., мал. 10).

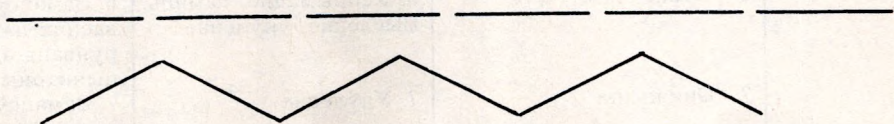
Выхавальнік паказвае картачку з геаметрычнай фігурай і пытае: “У каго такая фігура?” Перамога той, хто хутчэй закрэе ўсе клеткі картачкі.

7. “Сняжынкi” Прапанаваць дзецям уявіць, як лётаюць у паветры сняжынкi, як павольна падаюць на зямлю і нерухома ляжаць. Сачыць за тым, каб мышцы былі расслаблены. Дзеці нерухома ляжаць пад гукі музыкі 1 — 2 хвіліны.

Назва гульнявога комплексу	Змест гульнявога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
21. “Мастак”	1. “Рассеяны мастак” (2) 2. “Цудоўныя палачкі”(11) 3. Тое ж (6, 8) 4. “Рэпка” 5. “Складзі кветку з 7 пялёсткаў” 6. “Кубік сома” (8) 7. “Ледзяшы”	1. Увага 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Увага 5. Мысленне 6. Мысленне, памяць 7. Уяўленне	1. Замацоўваць навыкі лічэння 2. Замацоўваць веды аб геаметрычных фігурах і іх уласцівасцях 3. Замацоўваць навыкі лічэння, уменне параўноўваць мноствы 4. Замацоўваць навыкі парадкавага лічэння 5. Замацоўваць веды аб ліках, веданне лічбаў 6. Пазнаёміць са стацыянарнымі дэталямі кубіка сома. Прыгадаць з дзецьмі характэрныя знешнія прыкметы прадметаў (машына, бот, чаравік, змейка, трыбуна, маланка) 7. Замацоўваць веды аб з’явах прыроды

3. “Цудоўныя палачкі”

Прапанаваць вылажыць 2 дарожкі (з 10 палачак кожная). Адну — роўную, прамую, другую — хвалістую:



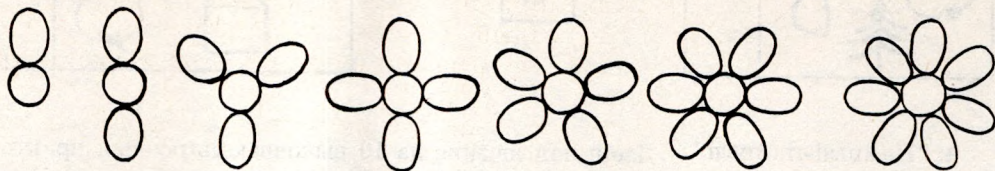
Спытаць, якая дарожка карацейшая, якая — даўжэйшая. Чаму роўныя? (Таму, што аднолькавая колькасць палачак.)

4. “Рэпка”

Гульня-эстафета. Дзеці строяцца ў 2 каманды. Насупраць кожнай каманды — кегля-“рэпка”. Па сігналу выхавальніка вакол “рэпкі” абягаюць першыя члены з кожнай каманды. Аббегшы вакол кеглі, яны вяртаюцца, за іх чапляюцца наступныя члены каманды, усе разам яны абягаюць вакол кеглі і г.д. Калі вакол кеглі абягаюць, узяўшыся адзін за аднаго, усе члены каманды, тады апошні хапае кеглю-“рэпку”. Тая каманда, якая першай выцягне “рэпку”, перамагае. Спытаць у дзяцей, хто першым цягнуў “рэпку”, другім і г.д.

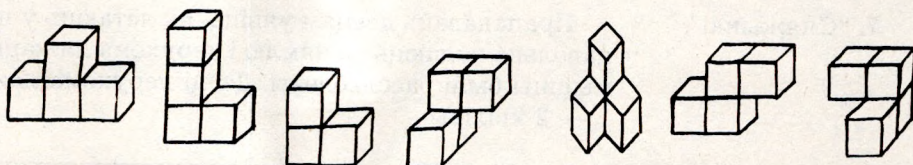
5. “Складзі кветку з 7 пялёсткаў”

Прапанаваць складзі па парадку кветкі, у якіх розная колькасць пялёсткаў. Спытаць, які лік меншы, большы. Прапанаваць паказаць кветку, у якой на адзін пялёстак менш (больш), чым цацак у выхавальніка:



6. “Кубік сома”

Пазнаёміць дзяцей з дэталямі кубіка сома. Прапанаваць ім разгледзець па парадку кожную дэталю, прыдумаць, на што яна падобная, і даць ёй назву:



7. “Ледзяшы”

Прапанаваць дзецям уявіць, як растае пад сонейкам ледзяш, становіцца маленькай лужынай і расцякаецца па падлозе. Сачыць, каб мышцы дзяцей былі расслабленыя. Дзеці ляжаць пад гукі музыкі на працягу 2 — 3 хвілін.

Назва гульнівага комплексу	Змест гульнівага комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
22. “Мышкі-нарушкі”	1. “Зоркі на небе” (5) 2. “Мышаняты абедуюць” 3. “Напоім мышанят малаком” 4. “Жывыя лікі” 5. “Расчаруем фігуры” 6. “Кубік сома” (8) 7. “Сняжынкi”	1. Увага, уяўленне, успрыманне 2. Мысленне, успрыманне 3. Тое ж 4. Увага, памяць 5. Мысленне, увага 6. Успрыманне, памяць, мысленне, уяўленне 7. Уяўленне	1. Пазнаёміць з найбольш характэрнымі выявамі некаторых сузор’яў 2. Пазнаёміць з правіламі вымярэння вадкасці 3. Вучыць вызначаць аб’ём вадкасці пры дапамозе ўмоўнай меркі 4. Замацоўваць веды аб ліках і іх паслядоўнасці 5. Замацоўваць веды аб геаметрычных фігурах і іх уласцівасцях 6. Замацоўваць веды аб уласцівасцях дэталей. Вучыць канструяваць адлюстраванне са статыянарных дэталей кубіка сома 7. Замацоўваць веды аб з’явах нежывой прыроды

2. “Мышаняты абедуюць”

Аб’яднаць з гульні 3.

3. “Напоім мышанят малаком”

Прачытаць верш:

Мышка ў кубачку зялёным
 Наварыла кашы пшоннай.
 Прывяла з сабою мышанятак двое
 Усім па лыжцы дасталася,
 Кашы больш не засталася.

Прапанаваць адказаць на пытанні:

— Па колькі кашы дасталася мышанятам? (Па лыжцы).
 — Каб нападць мышанят малаком, трэба даведацца, колькі ўсяго малака ў слоіку. Чым вымяраць? (Меркамі).
 Знаёмім з правіламі вымярэння па алгарытму.
 Выхавальнік раздзяляе малако ў слоіку на 2 часткі (2 шклянкі).
 — А калі мышанят будзе 4, на колькі частак трэба падзяліць усё малако? (На 4).

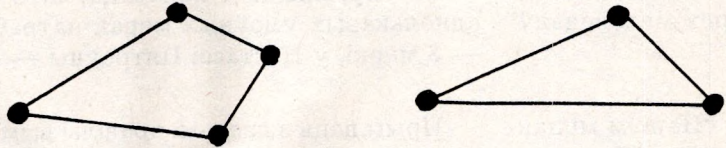
Растлумачыць дзецям залежнасць колькасці мерак ад памераў іх.

4. “Жывыя лікі”

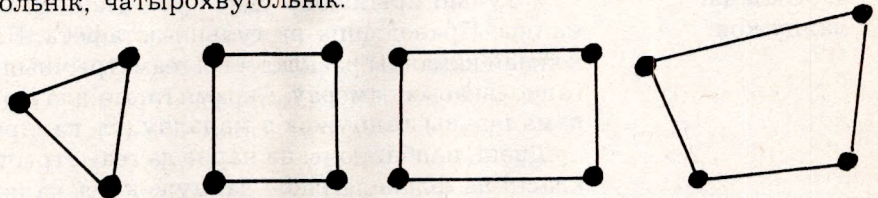
Дзеці пастроены ў 2 каманды. Члены каманды — гэта “лічбы”, якія азначаюць лікі і стаяць адзін за адным. Па сігналу выхавальніка кожная каманда павінна скласці лікавы радок.

5. “Расчаруем фігуры”

Прапанаваць дзецям па кропках з лічбамі намаляваць геаметрычныя фігуры (расчараваць) і назваць, якія фігуры атрымаліся:

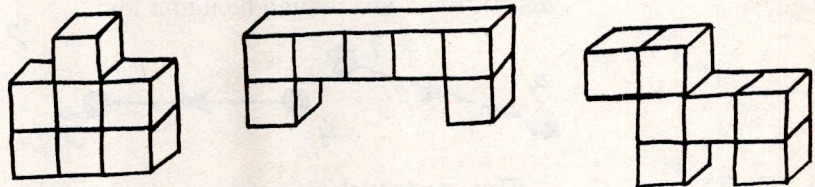


На другой старонцы ліста намаляваны кропкі. Прапанаваць дзецям правесці лініі так, каб атрымаліся: трохвугольнік, квадрат, прамавугольнік, чатырохвугольнік.



6. “Кубік сома”

Нагадаць дзецям назвы частак кубіка сома. Прапанаваць заплюшчыць вочы, знайсці дэталі, якую назаве выхавальнік, і паказаць яе. Потым прапанаваць, заплюшчыўшы вочы, адгадаць, якая дэталі у руках. Прапанаваць дзецям узяць дэталі: бот, чаравік і скласці фігуры (па чарзе):



Прыдумайце назвы фігурам, што атрымаліся! Выхавальнік паказвае ўжо складзеную фігуру, а дзеці павінны самі вызначыць, якім чынам яна складзена. Па чарзе дзеці складаюць кожную з прапанаваных фігур.

Потым можна прапанаваць узяць астатнія дэталі, таксама скласці фігуры і прыдумаць ім назвы.

7. “Сняжынкi”

Прапанаваць дзецям уявіць, як з неба падаюць сняжынкi, як іх падхоплівае ветрык і яны вельмі хутка кружацца. Потым ветрык сціхае і сняжынкi павольна апускаюцца на зямлю.

Назва гульнівога комплексу	Змест гульнівога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
23. “Тры мядзведзі”	1. “Лічы далей” 2. “Пачастуем трох мядзведзяў” 3. “Напоім мішак гарбатай”	1. Успрыманне, увага 2. Мысленне 3. Тое ж	1. Замацоўваць колькаснае лічэнне 2. Пазнаёміць з функцыянальнай залежнасцю колькасці мерак ад колькасці вымяральной вадкасці 3. Вучыць дзяцей самастойна карыстацца ўмоўнай меркай пры вымярэнні пэўнага аб’ёму вадкасці

Назва гульніабо комплексу	Змест гульніабо комплексу	Развіццё пазнавальных працасаў	Адукацыйныя задачы
23. “Тры мядзведзі”	4. “Складзі ланцужок” 5. “Лікі, якія размаўляюць” 6. “Кубік сома” (8) 7. “Фея сну”	4. Мысленне, увага 5. Тое ж 6. Мысленне, памяць 7. Уяўленне	4. Замацоўваць веды аб уласцівасцях геаметрычных фігур 5. Замацоўваць веды аб ліках 6. Вучыць складаць дэталі кубіка для атрымання нейкай фігуры

1. “Лічы далей” Выхавальнік кідае мяч дзіцяці, называе які-небудзь лік. Дзіця, якое ловіць мяч, лічыць далей або ў адваротным парадку.

2. “Пачастуем трох мядзведзяў” Растлумачыць і паказаць, што чым больш вады, тым больш аднолькавых умоўных мерак патрабуецца. Так, у Міхаіла Іванчы — 3 меркі, у Настассі Пятроўны — 2 меркі, у Мішуткі — 1 мерка.

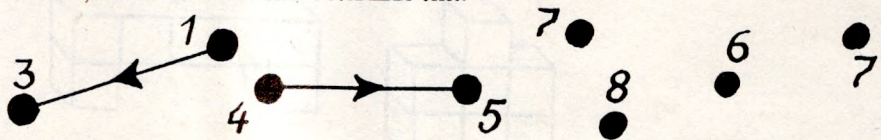
3. “Напоім мішак гарбатай” Прыгадаць з дзецьмі правілы вымярэння аб’ёму вадкасці і прапанаваць ім адмераць ваду для гарбаты Міхаілу Іванчы, Настассі Пятроўне і Мішутку.

4. “Складзі ланцужок” У гульні прымаюць удзел усе дзеці. Яны падзяляюцца на 2 каманды. Праводзіцца як гульня-эстафета. На адлегласці насупраць кожнай каманды раскладзены геаметрычныя фігуры розных колераў і аднолькавых памераў. Акрамя гэтага для кожнай каманды на дошцы намалюваны ланцужок з мадэляў (гл. каляровую ўклейку, мал. 9).

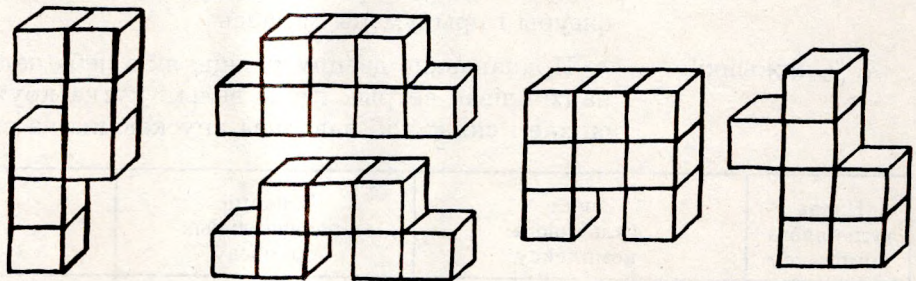
Дзеці, падбягаючы па чарзе да геаметрычных фігур, павінны выкласці на фланелеграфі ланцужок (гл. каляровую ўклейку, мал. 9).

Перамагае тая каманда, якая хутчэй складзе ланцужок і зробіць менш памылак.

5. “Лікі, якія размаўляюць” Прапанаваць дзецям картачкі, на якіх намалюваны 2 лічбы. Дзеці павінны правесці стрэлку ад лічбы, якая абазначае меншы лік, да лічбы, якая абазначае большы лік:



6. “Кубік сома” Прапанаваць дзецям разгледзець фігуры, якія намалюваны на картачках, і высветліць, з якіх дэталю яны складзены. Потым дзеці павінны самастойна скласці намалюваныя фігуры, прыдумаць ім назвы:



7. “Фея сну” Увечары мядзведзі вельмі стаміліся і ляглі спаць. Да іх прыйшла фея сну, і яны ўбачылі цудоўныя сны. Выхавальнік сочыць, каб мышцы дзяцей былі расслабленыя.

Назва гульніавага комплексу	Змест гульніавага комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
24. Бес-сюжэтны	1. “У што апрануты твой сябар” 2. “Пачастуем лялек” 3. Тое ж 4. Знайдзі памылку (6) 5. “Дзе мы былі — не раскажам, што рабілі — мы пакажам” (1) 6. “Кубік сома” (8) 7. “Кацяня, якое спіць” (18)	1. Памяць, увага 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Мысленне, увага, памяць 5. Уяўленне 6. Мысленне, памяць, уяўленне 7. Уяўленне	1. Вучыць арыентавацца на ўласным целе і целе іншага. Пашыраць веды аб навакольным свеце 2. Працягваць замацоўваць правілы карыстання ўмоўнай меркай. Паказаць дзецям закон захавання колькасці вадкасці 3. Абагульніць паняцце “ўмоўная мерка” 4. Замацоўваць веданне геаметрычных фігур і іх уласцівасцей 5. Удакладніць веды аб характэрных уласцівасцях прадметаў і з’яў навакольнай рэчаіснасці 6. Вучыць канструяваць выяву са стацыянарных дэталей кубіка 7. Замацоўваць веды аб паводзінах жывёл

1. “У што апрануты твой сябар” Гл. комплекс 3

2. “Пачастуем лялек”.

Пры дапамозе ўмоўнай меркі паказаць дзецям закон захавання колькасці вадкасці. Для гэтага выкарыстаць посуд рознай формы.

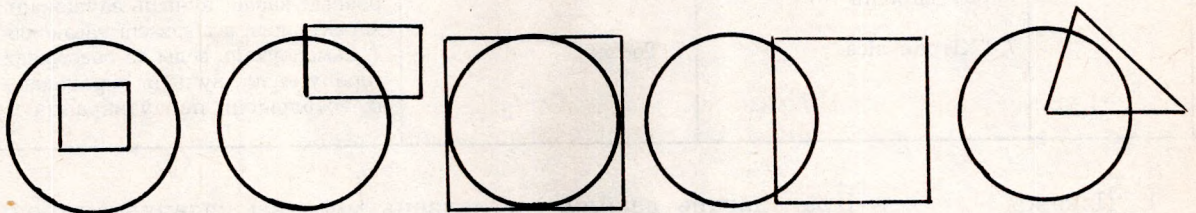
Сфарміраваць паняцце “ўмоўная мерка” — усе прадметы, якімі мы вымяраем. Для гэтага трэба даць розныя меркі, якімі ўвогуле раней мералі (палоска, стужачка, шклянка, лыжка і інш.).

3. Тое ж

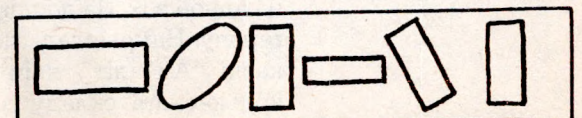
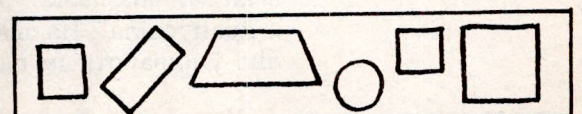
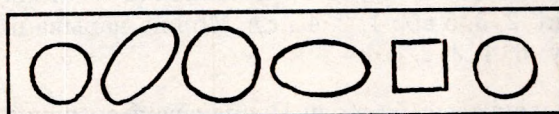
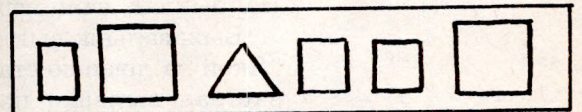
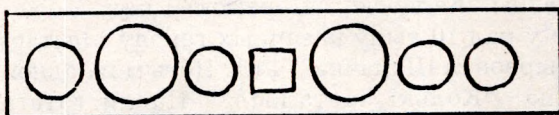
Нагадаць правілы карыстання ўмоўнай меркай пры вымярэнні аб’ёму вадкасці. Дзеці самастойна вымяраюць колькасць вадкасці ў слоіку.

4. “Знайдзі памылку”

Прапанаваць дзецям разгледзець выявы геаметрычных фігур, знайсці памылку і растлумачыць:

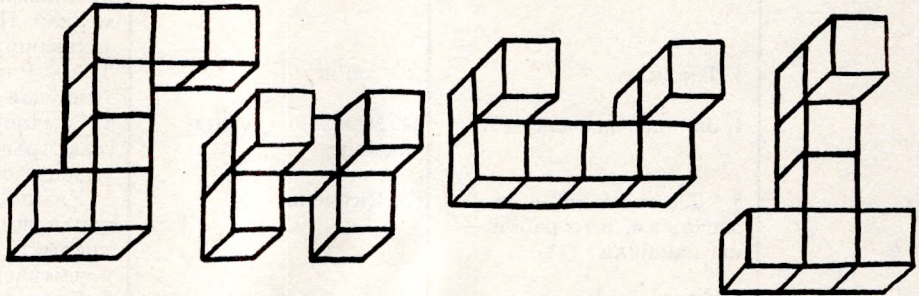


Калі дзеці памыляюцца, выхавальнік павінен сам растлумачыць, а потым прапанаваць іншыя (аналагічныя) варыянты:



5. “Дзе мы былі...” Можна прапанаваць дзецям перадаць з’явы прыроды, якія адбываюцца ў розныя часткі сутак (ноч, вечар, раніца, дзень). Дзіця павінна здагадацца, у які час сутак адбываліся гэтыя з’явы.

6. “Кубік сома” Прапанаваць дзецям разгледзець фігуры, якія намаляваны на дошцы або на картачках, і высветліць, з якіх дэталей яны складзеныя. Потым дзеці павінны самастойна скласці намаляваныя фігуры і прыдумаць да іх назвы:



Назва гульнявога комплексу	Змест гульнявога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
25. “Казка”	<ol style="list-style-type: none"> 1. “Пакажы лічбай” 2. “У свеце казак” 3. “Намалюй білет у краіну казак” 4. “Дарога ў краіну казак” 5. “Дапамажы казляняці падзяліць 5 яблыкаў на 10 сяброў” 6. “Цудоўныя пераўтварэнні”(5) 7. “Хітрая ліса” 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Мысленне, увага, памяць 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Увага 5. Мысленне 6. Уяўленне 7. Тое ж 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Замацоўваць навыкі колькаснага і парадкавага лічэння да 10, веданне лічбаў да 10 2. Вучыць практычна праводзіць аперацыі над мноствамі (перакрыжаванне, аб’яднанне). Фарміраваць дзеянне класіфікацыі. Замацоўваць веды аб складзе ліку 5 з адзінак 3. Вучыць дзяцей складаць мноствы з 5 розных прадметаў 4. Замацоўваць уменне рухацца ў зададзеным напрамку 5. Замацоўваць уменне лічыць па парадку, уменне дзяліць круг на 2 роўныя часткі 6. Замацоўваць веды аб героях розных казак, вучыць заўважаць характэрныя асаблівасці наваколля 7. Замацоўваць веды аб паводзінах герояў казкі, вучыць перадаваць іх асаблівасці, пераўтварацца

1. “Пакажы лічбай”

Прапанаваць дзецям разгледзець мноствы казачных герояў, размешчаныя на фланелеграфі. Паказаць лічбай, колькі ўсяго герояў. Вызначыць, з якіх казак намаляваны героі, колькі герояў з якой казкі. Дзеці знаходзяць аднолькавых герояў у некалькіх казках. Напрыклад, заяц ёсць у казцы “Калабок”, “Церамок” і інш.

Выхавальнік выкладвае ў рад 10 выяў казачных герояў і пытае: “Якой па лічэнню стаіць Чырвоная Шапачка?” і г.д. Потым па адной забірае выявы і пытаецца: “Колькі засталася?” Пасля гэтага выхавальнік кажа: “Я буду называць лікі, а вы вызначайце, які лік я прапусціла”. Называе лікі: 2, 3, 5 або 1, 2, 4 і г.д. Можна называць лікі ў адваротным парадку: 6, 4, 3, 2.

2. “У свеце казак”

Нагадаць з дзецьмі казкі, у якіх ёсць 5 герояў. Прапанаваць спыніцца на адной з іх. На дошцы (ці фланелеграфі) пакласці адлюстраванні гэтых герояў. Напрыклад, ліса, заяц, карова, ваўчыца, мядзведзіца. Гэта героі казкі “Айбаліт”, якія прыходзілі лячыцца да доктара. Зрабіць аналіз колькаснага складу ліку 5 па алгарытму. Потым дадаць да іх яшчэ

некалькіх герояў з іншых казак: пеўнік, коцік (гл. каляр. ўкл. мал. 11).

Прапанаваць дзецям гульнявое поле з трох рознакаляровых палос (чырвоная, жоўтая, зялёная) і запрасіць дзяцей раскласці герояў на розныя палосы: на чырвоную — тых, якія дзейнічаюць толькі ў казцы “Айбаліт”, на зялёную — толькі ў казцы “Коцік, пеўнік і лісіца”, на жоўтую — тых, якія дзейнічаюць і ў казцы “Айбаліт”, і ў казцы “Коцік, пеўнік і лісіца”. Спытацца ў дзяцей: “Колькі ўсяго герояў казак? Колькі герояў дзейнічаюць толькі ў казцы “Айбаліт”? Колькі герояў дзейнічаюць толькі ў казцы “Коцік, пеўнік і лісіца”? Колькі герояў і ў адной, і ў другой казках адначасова?”

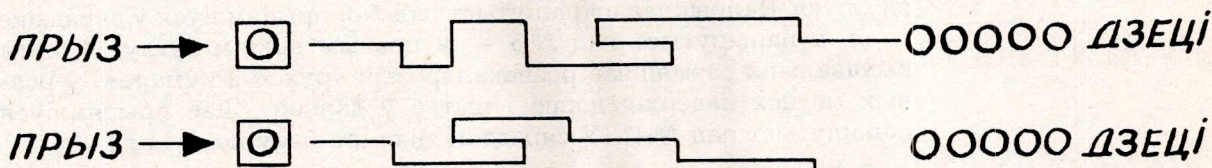
3. “Білет у краіну казак”

Прапанаваць дзецям запоўніць картачку так, каб лік 5 складаўся з 5 розных прадметаў:



4. “Дарога ў краіну казак”

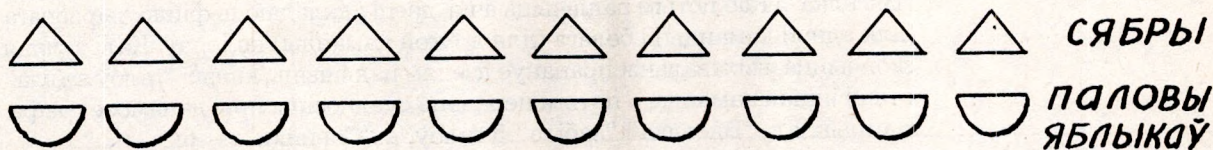
Прапанаваць дзецям раздзяліцца на 2 каманды, насупраць кожнай каманды — дарога, намалёваная крэйдой на падлозе:



Аднаму члену каманды завязваюць вочы, а другі ідзе побач з ім і называе напрамак: прама, улева, управа, назад. Калі дзіця прайшло ўвесь шлях, яно атрымлівае прыз. Перамагае тая каманда, члены якой першымі прайшлі ўвесь шлях і забралі ўсе прызы.

5. “Дапамажы казляняці...”

Прыгадаць з дзецьмі казку пра казляня, якое навучылася лічыць. Спытаць, каго першым палічыла казляня, каго другім і г.д. Прапанаваць дзецям падзяліць 5 яблыкаў на 10 сяброў так, каб усім было пароўну, і намалёваць гэта:



7. “Хітрая ліса”

Нагадаць дзецям казку “Ліса і воўк”. Прапанаваць ім паказаць, як хітрая ліса прытварылася мёртвай.

Назва гульнявога комплексу	Змест гульнявога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
26. “Спартсмены”	1. “Загадка” 2. “Парашутысты” 3. “Хакей” 4. “Адгадай, хто гэта”	1. Мысленне 2. Мысленне, памяць, увага 3. Тое ж 4. Уяўленне, увага	1. Замацоўваць веды аб наваколлі 2. Вучыць дзяцей арыентавацца на лісце паперы. Замацоўваць веданне лічбаў 3. Вучыць дзяцей арыентавацца на лісце паперы. Замацоўваць колькаснае лічэнне, уменне параўноўваць мноствы. 4. Замацоўваць веданне асаблівасцей розных відаў спорту

Назва гульнявога комплексу	Змест гульнявога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
26. “Спартсмены”	5. “Вызначы вышыню, даўжыню” 6. “Кубік сома” (8) 7. “Я так стаміўся”	5. Мысленне 6. Уяўленне, мысленне, памяць 7. Уяўленне	5. Замацоўваць уменне з дапамогай умоўнай меркі адзначаць вышыню і даўжыню прадметаў 6. Вучыць канструяваць выявы са стацыянарных дэталей кубіка сома 7. Вучыць паслабляць мышцы цела

1. “Загадка”

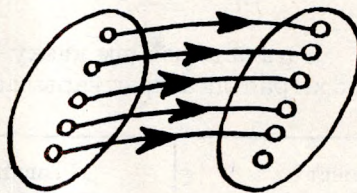
“Дзве — у руках, дзве — на нагах. Не правалішся ў снягах. А прайдзі туды-сюды — за табою два сляды” (*лыжы*); “тры браты па адной дарожцы бягуць. Адзін спераду, а два ззаду: гэтыя два бягуць, але ніяк пярэдняга дагнаць не могуць” (*веласіпед*); “гэты конь не есць аўса, замест ног — пара калёс. Верхам сядзь ды імчыся на ім, толькі лепш кіруй рулём” (*матацыкл*).

2. “Парашутысты”

Прапанаваць дзецям уявіць сабе, што дошка або паверхня фла-нелеграфа — гэта поле для скачкоў парашутыстаў. (Парашутыстаў адзначаць кружкамі з паперы.) Выхавальнік: “Зараз парашутысты будуць прыземляцца на поле, а мы будзем вызначаць, хто дзе прыземліўся. Напрыклад, парашутыст пад №3 прыземліўся ў сярэдзіне поля, а парашутыст пад №5 — у правым ніжнім вуглу”. Потым выхавальнік размяшчае рознакаляровыя кружкі з нумарамі ў розных месцах паверхні дошкі і пытае ў дзяцей: “Дзе прыземліўся парашутыст пад №4? (У сярэдзіне ніжняга боку поля і г.д.)

3. “Хакей”

У кожнага дзіцяці ліст паперы, фішкі, круг (шайба). Прапанаваць дзецям уявіць сабе, што ліст паперы — хакейнае поле. Намалюваць у сярэдзіне з правага боку ліста адны вароты, у сярэдзіне левага — другія. Прыдумаць назвы камандам, якія абараняюць вароты. У кожнага дзіцяці шайба (круг, выразаны з паперы). Выхавальнік кіруе гульні: “Шайба знаходзіцца ў сярэдзіне поля” (Дзеці кладуць шайбу на сярэдзіну поля.) “Пачынаецца гульня, і раптам шайба трапляе ў правы верхні вугал. (Дзеці перасоўваюць круг з сярэдзіны ліста ў правы верхні вугал.) “Раптам адзін з удзельнікаў гульні моцна б’е па шайбе, і яна спыняецца на сярэдзіне левага боку. Дзе апынулася шайба?” (У варотах каманды “Вясёлка”.) Каб потым падлічыць ачкі, дзеці адкладаюць фішкі чырвонага (для адной каманды) і белага (для другой каманды) колераў. Калі гульня скончыцца, выхавальнік прапануе дзецям падлічыць, колькі “галоў забіла” тая ці іншая каманда, а потым перадаць суадносіны пры дапамозе графа. Напрыклад, “Вясёлка” “забіла” 5 галоў, а “Сонейка” — 6:



Спытаць, на колькі галоў больш забіла тая ці іншая каманда. Што трэба зрабіць, каб лік стаў роўным?

4. “Адгадай, хто гэта?”

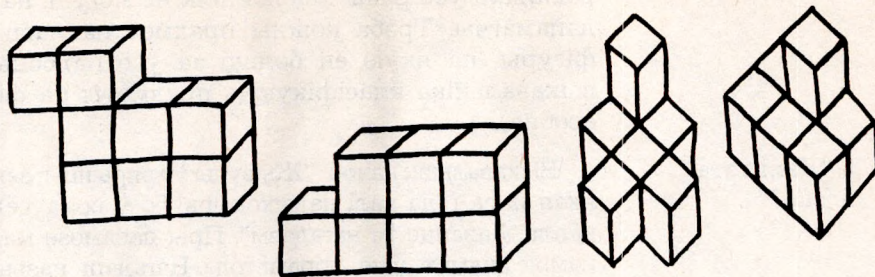
У гульні прымаюць удзел усе дзеці. Той, каго выберуць па лічылцы, выходзіць у іншы пакой, а дзеці дамаўляюцца, якога спартсмена яны будуць выяўляць. Той, хто быў у іншым пакоі, павінен адгадаць, які від спорту ён бачыць. Можна задаваць пытанні: “Калі адбываюцца спаборніцтвы: летам ці зімой? Гэта скакун у даўжыню ці ў вышыню?”

5. “Вызначы вышыню, даўжыню”

Прапанаваць дзецям пры дапамозе ўмоўнай меркі вызначыць, хто далей скокнуў і параўнаць вынікі; хто вышэй скокнуў і таксама параўнаць вынікі.

6. “Кубік сома”

Прапанаваць дзецям разгледзець фігуры, якія намаляваны на картках, і высветліць, з якіх дэталюў яны складзены. Потым дзеці павінны самастойна скласці намаляваныя фігуры, прыдумаць назвы ім:



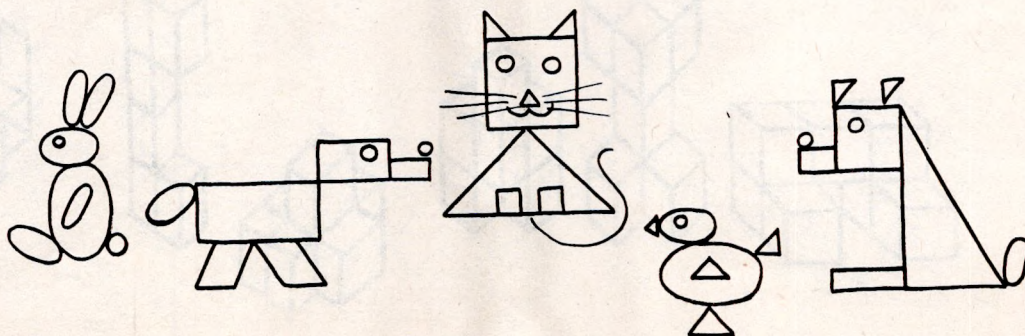
7. “Я так стаміўся”

Прапанаваць уявіць сабе, як моцна стаміўся спартсмен і лёг адпачываць. Нагадаць, што мышцы павінны быць расслаблены.

Назва гульнявога комплексу	Змест гульнявога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
27. “У звярынцы”	<ol style="list-style-type: none"> 1. “Вясёлыя звяркi” 2. “Дапамажы малпам навесці парадак” 3. “Калі гэта бывае?” 4. “Дзе мы былі — не раскажам, а што бачылі — мы пакажам” (1) 5. “Мы дзялілі апельсін...” 6. “Кубік сома” (8) 7. “Хто як спіць” 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Увага, памяць, мысленне 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Уяўленне, памяць 5. Мысленне 6. Мысленне, памяць, уяўленне 7. Уяўленне 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Замацоўваць навыкі лічэння, веданне геаметрычных фігур 2. Вучыць дзяцей бачыць геаметрычную форму ў прадметах 3. Нагадаць дзецям поры года і іх прыкметы. Замацоўваць назвы дзён тыдня, месяцаў 4. Пашыраць веды аб асаблівасцях паводзін, знешняга выгляду розных жывёл 5. Замацоўваць навыкі колькаснага лічэння, уменне дзяліць круг на адзначаную колькасць частак, параўноўваць мноствы, а таксама часткі і цэлае 6. Вучыць канструяваць прадметы з частак кубіка сома 7. Вучыць адвольна расслабляць мышцы цела, замацоўваць веды аб асаблівасцях паводзін розных жывёл

1. “Вясёлыя звяркi”

Прапанаваць дзецям разгледзець звяроў — жыхароў звярынца, якія намаляваны на дошцы. Потым выхавальнік называе геаметрычныя фігуры, з якіх складзена тая ці іншая жывёла. Дзеці павінны ўважліва паглядзець і адгадаць, аб кім ідзе размова. Напрыклад, з трохвугольнікі і авал (мыш). Потым прапанаваць дзецям запомніць, якая жывёла з якіх геаметрычных фігур складзена, не гледзячы на яе, раскажаць:



2. “Дапамажы малпам навесці парадак”

Растлумачыць дзецям, што кожны прадмет мае якую-небудзь геаметрычную форму (талерка падобная на круг, дзверы — на прамавугольнік і г.д.). Малпы, якія жывуць у звярынцы, аднойчы раскідалі ўсе рэчы і зараз ніяк не могуць навесці парадак. Трэба ім дапамагчы. Трэба кожны прадмет пакласці да той геаметрычнай фігуры, на якую ён больш за ўсё падобны (дзеці пры дапамозе выхавальніка класіфікуюць прадметы па форме, раскладваючы іх асобна).

3. “Калі гэта бывае?”

Выхавальнік кажа: “Жывучы ў звярынцы, звяры і птушкі пераблыталі, якая пара года калі надыходзіць, бо ў іх заўсёды ёсць ежа, ім заўсёды цёпла. Давайце ім нагадаем”. Пры дапамозе мадэляў высветліць сувязь паміж днямі тыдня, порамі года. Нагадаць назвы дзён тыдня, пораў года. Потым выхавальнік называе прыкметы восені, зімы, вясны, лета, а дзеці гавораць, якой пары года яны адпавядаюць. Потым наадварот: выхавальнік называе пару года, а дзеці — яе прыкметы. Дзецям, якія прымаюць удзел у гульні і не памыляюцца, выхавальнік дае фішкі. Перамагае той, хто набярэ больш за ўсіх фішак.

4. “Дзе мы былі...”

Гульня праводзіцца так, як прапанавана ў дапаможніку, але дзеці перадаюць дзеянні і рухі, уласцівыя той ці іншай жывёле або птушцы. Той, хто павінен адгадаць, каго бачылі дзеці, можа задаваць пытанні: “Дзе жыве жывёла? Што есць? Што робіць летам, зімой?” і інш.

5. “Мы дзялілі апельсін...”

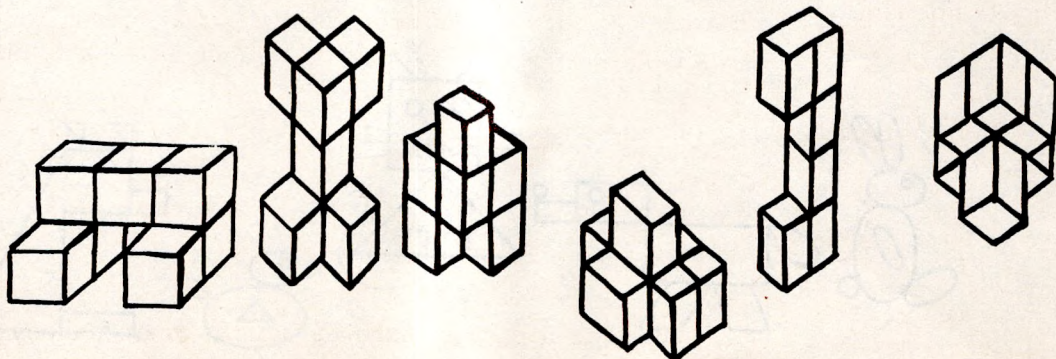
Выхавальнік чытае верш:

Мы дзялілі апельсін,
Нас усіх шмат, а ён адзін.
Гэта долька — вожыку,
Гэта долька — чыжыку,
Гэта долька — качанятам,
Гэта долька — кацянятам,
Гэта долька — для бабра,
А для воўка — кажуро.

Спытаць у дзяцей, колькі было ўсяго звяроў (6). А колькі долек меў апельсін? (5). Чаго больш (менш)? На колькі? Прапанаваць падзяліць апельсін (круг на паперы) на 6 частак (на вока), каб усім звярам хапіла. Параўнаць цэлае і часткі. Пазнаёміць дзяцей з назвай кожнай часткі: $1/6$. Калі мы захочам зноў скласці цэлае, нам трэба ўзяць 6 такіх частак.

6. “Кубік сома”

Прапанаваць дзецям разгледзець картачкі, на якіх намалеваны розныя фігуры, і высветліць, з якіх дэталёў яны складзеныя. Потым дзеці павінны самастойна скласці прадметыя фігуры:



Прапанаваць дзецям самім прыдумаць і скласці фігуры якіх-небудзь жывёл з дэталяў кубіка.

7. "Хто як спіць"

Прапанаваць дзецям уявіць і паказаць, як спіць мядзведзь, птушка, кацяня і іншыя жывёлы (хто звярнуўся ў клубок, хто выцягнуўся ўздоўж і г.д.).

Назва гульнявога комплексу	Змест гульнявога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
28. "Міш-кавы госці"	1. "Што справа?" 2. "Пірог" 3. Тое ж 4. "Не прамачы ногі" 5. "Падзялі пірог" 6. "Падарунак" 7. Калыханка для мядзведзяці"	1. Увага 2. Мысленне, увага 3. Мысленне, увага 4. Памяць, увага 5. Мысленне 6. Уяўленне 7. Тое ж	1. Замацоўваць уменне арыентавацца ў прасторы ад <i>іншых аб'ектаў</i> 2. Пазнаёміць дзяцей з правіламі вымярэння аб'ёмаў сыпучых цел 3. Замацоўваць правілы карыстання ўмоўнай меркай пры вызначэнні аб'ёму сыпучых цел 4. Замацоўваць уменне лічыць, веданне лічбаў да 10 5. Замацоўваць уменне дзяліць круг на адзначаную колькасць частак, параўноўваць цэлае і часткі 6. Па сілуэту, складзенаму з некалькіх розных геаметрычных фігур, вызначыць жывёлу. Вучыць выкладаць з геаметрычных фігур выявы розных жывёл. Замацоўваць веды аб знешніх формах некаторых жывёл 7. Вучыць расслабляць м'яшцы цела

1. "Што справа?"

Мішка рыхтаваўся да сустрэчы гасцей. Ён уважліва аглядаў, ці парадак у яго пакоі. Выхавальнік прапануе дзецям таксама агледзець групавы пакой. Спытаць у дзяцей, што знаходзіцца справа ад акна, ад акварыума, ад стала і г.д. Што знаходзіцца злева ад дошкі? і г.д.

2. "Пірог"

Прачытаць верш:

Падаў снег на парог,
Кот зляпіў сабе пірог.
А пакуль ляпіў і пёк,
Ручайком пірог пацёк.
Пірагі сабе пячы,
Не са снегу, а з мукі.

Растлумачыць дзецям на прыкладзе вымярэнне аб'ёму сыпучых цел.

3. Тое ж

Замацаваць веданне дзецьмі правіл вымярэння аб'ёму сыпучых цел.

4. "Не прамачы ногі"

Выхавальнік кажа: "Каб патрапіць да Мішкі ў госці, гасцям трэба было прайсці праз балота". Далей гульня праводзіцца так, як прапанавана ў дапаможніку.

5. "Падзялі пірог"

Прачытаць верш:

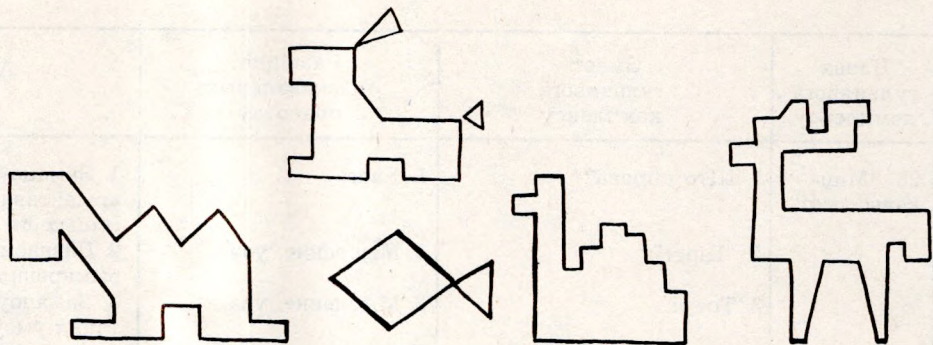
Неяк вечарам к мядзведзю
На пірог прыйшлі суседзі:
Барсук, вожык, чорны кот.
А мядзведзь ніяк не мог
Падзяліць на ўсіх пірог.

Прапанаваць дзецям падлічыць, колькі ўсяго звяроў (4) і падзяліць пірог (круг з паперы, на якім намалеваны геаметрычны ўзор) на ўсіх. Прапанаваць даказаць, што часткі роўныя (накладваннем адной часткі на другую або шляхам параўнання ўзораў кожнай

часткі). Пазнаёміць з назвай кожнай часткі: $1/4$. Запытацца ў дзяцей: “Колькі такіх $1/4$ -х частак патрэбна, каб зноў зрабіць цэлае? Што больш: $1/4$ ці цэлае? $2/4$ ці цэлае? $3/4$ ці цэлае? $4/4$ ці цэлае?”

6. “Падарунак”

Вызначыць па сілуэту, якая жывёла складзена:



Прапанаваць дзецям скласці з геаметрычных фігур партрэт кожнага са звяроў, якія прыйшлі ў госці да Мішкі. Гэта будзе падарункам для Мішкі.

7. “Калыханка

Прапанаваць дзецям уявіць і перадаць, як адпачывае маленькі для медзвездзянці” Мішка. Музыкае суправаджэнне — песня “Калыханка мядзвездзіцы” на музыку У. Шайнскага.

Назва гульніавага комплексу	Змест гульніавага комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
29. “Птушкі”	1. “Пакажы на 1 менш” 2. “Сарока-варона кашу варыла” 3. “Пачастуем птушак” 4. “Знайзі свой домік” 5. “Госці” 6. “Воблакі” 7. “Сонейка і хмарка”	1. Мысленне, увага 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Памяць, увага 5. Мысленне 6. Уяўленне 7. Тое ж	1. Вучыць адгадаць загадку. Замацоўваць уменне лічыць на слых, веданне лічбаў да 10 2. Замацоўваць уменне адзначаць аб’ём сыпучых цел 3. Вучыць дзяцей самастойна карыстацца ўмоўнай меркай, падлічваць іх колькасць 4. Замацоўваць веданне геаметрычных фігур, уменне арыентавацца на лісце паперы. Замацоўваць навыкі лічэння 5. Замацоўваць веданне дзён тыдня 6. Пашыраць веды аб навакольным свеце. Вучыць вызначаць прадмет па форме 7. Вучыць расслабляць мышцы цела. Пашыраць веды аб навакольным свеце

1. “Пакажы на 1 менш”

Прапанаваць дзецям адгадаць загадку: “Я за дрэвамі гляджу, дзень у працы праводжу. Тук-тук, тук-тук, вы пачуеце мой стук” (дзяцел). Потым прапанаваць дзецям вызначыць на слых, колькі разоў ударыў дзяцел (выхавальнік за шырмай стукае па сталу), і паказаць лічбавую картачку (або лікавую), якая паказвае лічбу на 1 меншую, чым удараў (або кругоў, якіх на 1 менш).

2. “Сарока-варона кашу варыла”

Нагадаць дзецям аповяданне М. Носава “Мішкава каша” і спытаць, чаму каша выбегла з гаршка (таму, што хлопчыкі не палічылі, колькі крупоў трэба ўзяць). Нагадаць пацешку “Сарока-варона...” і прапанаваць дапамагчы сароцы правільна вызначыць, колькі трэба ўзяць крупоў, каб накарміць 5 сыноў.

3. “Пачастуем птушак”

З дапамогай дзяцей выхавальнік вымярае, колькі мерак крупоў ўваходзіць у паўлітровую шклянку. Дзеці нагадваюць правілы вымярэння.

4. “Знайдзі свой домік”

У дзяцей — картачкі, на якіх намалюваны рознакаляровыя геаметрычныя фігуры (гл. каляровую ўклейку, мал. 12)

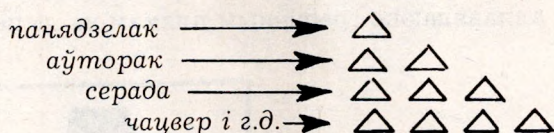
У розных месцах групавога пакоя развешаны картачкі, на якіх таксама намалюваны рознакаляровыя геаметрычныя фігуры. Пакуль гучыць музыка, дзеці скачучь па групавым пакоі, а калі яна сціхае, яны павінны знайсці свой “домік” (ліст, дзе геаметрычныя фігуры размешчаны так, як на яго картачцы, пры гэтым не звяртаючы ўвагі на колер геаметрычных фігур).

5. “Госці”

Расказаць дзецям верш:

Панядзелак — тыдня першы дзень,
 Да нас у госці дзяцел прыляцеў.
 А ў аўторак, паглядзі, прыляцелі снегіры.
 У сераду былі вароны, яны елі боб вароны.
 У чацвер з усіх краёў — шмат вясёлых вераб'ёў.
 У пятніцу ў сталовай нашай частаваўся голуб кашай.
 А ў суботу на пірог прыляцелі сем сарок.
 У нядзелю, у нядзелю прыляцеў к нам госць вясенні:
 Падарожнік-шпак.
 Сапраўды, усё было так.

Спытаць у дзяцей, якія дні тыдня яны ведаюць, які дзень за якім ідзе. Нагадаць, якія птушкі ў які дзень тыдня прыляцелі ў госці. Прапанаваць дзецям вызначыць пры дапамозе трохвугольнікаў назвы дзён тыдня і іх паслядоўнасць:



6. “Воблакі”

Выхавальнік кажа: “Птушкі вельмі любяць лётаць высока ў небе. Некаторыя з іх падымаюцца так высока, што крыльямі дакранаюцца да воблака. Калі ўважліва паглядзець, некаторыя воблакі могуць нагадаць розных жывёл або прадметы”. Прапанаваць дзецям вызначыць, на што падобны сілуэты воблакаў, якія намалюваны ў выхавальніка.

7. “Сонейка і хмарка”.

Прапанаваць дзецям перадаць рухамі стан прыроды ў той час, калі свеціць сонейка, спакой, цішыня і калі па небу плывуць хмаркі (вечер, напружанасць). Калі свеціць сонейка, дзеці ціха ляжаць пад гукі музыкі 1 — 2 хвіліны.

Назва гульнівога комплексу	Змест гульнівога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
30. “Цырк”	1. “На якім месцы па лічэнню сядзяць звяры” 2. “Складзі букет” 3. “Дрэсіраваны сабачка” 4. “Зачараваныя прадметы” 5. “Дапамажы коніку” 6. “Выяві артыстаў” 7. “Клоуны”	1. Памяць, увага 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Уяўленне, увага 5. Мысленне 6. Мысленне, уяўленне 7. Уяўленне	1. Замацоўваць навыкі парадкавага лічэння, веданне лічбаў да 10 2. Пазнаёміць дзяцей са складам лікаў 5 і 6 з двух меншых лікаў 3. Вучыць дзяцей складаць мноствы з двух меншых і адлюстроўваць гэта пры дапамозе графа 4. Замацоўваць веды аб асаблівасцях знешняй формы розных прадметаў 5. Замацоўваць уменне карыстацца ўмоўнай меркай пры вымярэнні шырыні прадметаў 6. Замацоўваць веды аб уласцівасцях знешняй формы некаторых жывёл і веды аб геаметрычных фігурах 7. Вучыць расслабляць мышцы цела

1. “На якім месцы па лічэнню сядзяць звяры?” Выхавальнік выстаўляе звяроў у радок (8 штук) і прапануе дзецям назваць, якія звяры выступаюць сёння ў цырку і хто на якім месцы па лічэнню сядзіць.

Потым прапанаваць дзецям заплюшчыць вочы, а ў гэты час памяняць двух звяроў месцамі. Зноў спытаць, што змянілася і хто на якім месцы па лічэнню сядзіць зараз. (Гэтак 4 — 5 разоў.)

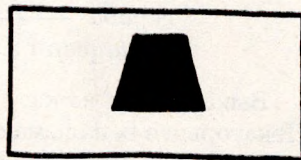
2. “Складзі букет” Прапанаваць дзецям скласці букет з 5, а потым 6 кветак, але так, каб у склад кожнага букета ўваходзілі 2 віды кветак. Напрыклад, 2 ружы і 3 гваздзікі, 3 рамонкі і 3 васількі.

Разгледзець усе выпадкі. Можна прапанаваць падзяліць кветкі на палявыя і садовыя.

3. “Дрэсіраваны сабачка” Сказаць дзецям, што ў цырку ёсць дрэсіраваны сабачка, які ўмее складаць лікі — 5 і 6 з двух меншых лікаў. Высветліць з дапамогай дзяцей, якія гэта могуць быць мноствы. Напрыклад, лік 5 сабачка складаў з рознакаляровых мячоў. Дзеці павінны прапанаваць варыянты складання: 3 чырвоных і 2 жоўтых мячы і г.д. А лік 6 сабачка складаў з вялікіх і маленькіх шарыкаў. Дзеці прапануюць варыянты складання: 1 маленькі і 5 вялікіх і г.д.

Пасля гэтага прапанаваць дзецям выявіць пры дапамозе графа ўсе магчымыя варыянты ўтварэння лікаў 5 і 6 з двух меншых лікаў (гл. каляровую ўклейку, мал. 13).

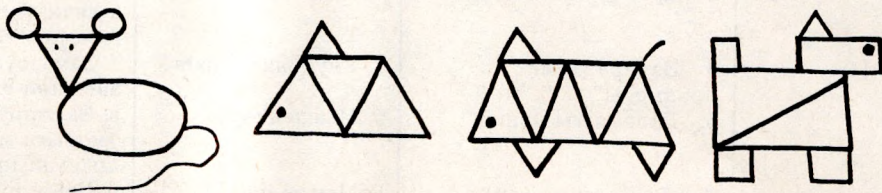
4. “Зачараваныя прадметы” Прапанаваць дзецям стаць фокуснікамі. Для гэтага ім трэба расчараваць прадметы (знайсці ў групавым пакоі прадметы, якія адпавядаюць графічным плямам на лісце паперы). Напрыклад,



— вядро, кубак і г.д. У кожнага дзіцяці па адной картачцы. Потым дзеці мяняюцца картачкамі і знаходзяць іншыя рэчы, падобныя на адпаведны контур.

5. “Дапамажы коніку” Сказаць дзецям, што дрэсіраваны конік умее скакаць праз ручай. Але шырыня гэтага ручая павінна быць не больш за 5 мерак. Прапанаваць дзецям знайсці тых ручаі (блакітныя палоскі паперы) для цацачнага коніка, праз якія ён можа пераскочыць. Для гэтага дзеці павінны адабраць палоскі, якія маюць шырыню, адпаведную 5 і менш меркам. (Палоска, шырыня якой пяць з паловай мерак, лічыцца памылкай.)

6. “Выяві артыстаў” Прапанаваць дзецям скласці з набору геаметрычных фігур або намаляваць на паперы, або скласці з запалак ці палачак “артыстаў”. Напрыклад, мышаня:

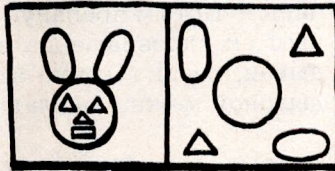
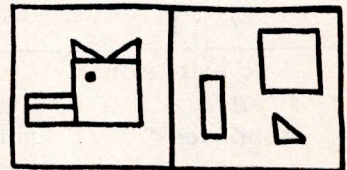
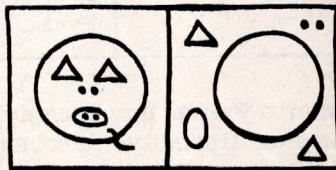


7. “Клоуны” Прапанаваць дзецям уявіць, як скачуць клоуны, калі іграе вясёлая музыка, і як яны могуць прыкінуцца, што моцна спяць.

Назва гульнявога комплексу	Змест гульнявога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
31. “Гуканне вясны”	1. “Партрэт звяроў” 2. “Веснавы карагод” 3. “Веснавыя кветкі” 4. “Якой формы прадмет?” 5. “Малюем план” 6. “Кубік сома” (8) 7. “Навальніца”	1. Мысленне, увага 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Мысленне, памяць 5. Увага, памяць 6. Мысленне, уяўленне, памяць 7. Уяўленне	1. Замацоўваць веданне геаметрычных фігур 2. Пазнаёміць дзяцей са складам лікаў 7 і 8 з двух меншых лікаў 3. Вучыць дзяцей складаць лікі 7 і 8 з двух меншых пры дапамозе графа 4. Замацоўваць уменне бачыць геаметрычную форму ў прадметах 5. Вучыць арыентавацца на лісце паперы 6. Вучыць самастойна канструяваць прадмет па схеме 7. Пашыраць веды аб з’явах прыроды

1. “Партрэт звяроў”.

Прапанаваць дзецям разгледзець партрэт зайчыка і параўнаць яго з наборам геаметрычных фігур, якія намаляваны побач. Дзеці павінны высветліць, ці хопіць гэтых геаметрычных фігур, каб скласці партрэт зайкі. Таксама разгледзець партрэты мішкі, вавёркі, лісы, ваўка:



2. “Веснавы кветкавы карагод”

Прыгадаць з дзецьмі знаёмыя веснавыя кветкі і прапанаваць скласці букеты з гэтых кветак. Разгледзець усе магчымыя варыянты складання лікаў 7 і 8.

3. “Веснавыя кветкі”

Прапанаваць дзецям перадаць пры дапамозе графа, якія букеты яны склалі.

4. “Якой формы прадмет?”

Выхавальнік кідае дзіцяці мяч і адначасова называе які-небудзь прадмет. Дзіця, якое зловіць мяч, павінна назваць форму гэтага прадмета (талерка — круглая, акно — прамавугольнае і г.д.). Можна наадварот: выхавальнік называе геаметрычную фігуру, а дзіця — прадмет, які мае гэтую форму. Той, хто правільна адкажа, атрымае фішку. Перамагае той, хто набярэ больш фішак.

5. “Малюем план”

Выхавальнік прапануе дзецям уявіць сабе, што ліст паперы, які ляжыць перад кожным з дзяцей, — гэта паляна. Зараз дзеці намаляюць план паляны, на якой жывуць звяры. Пад дыктоўку выхавальніка дзеці малююць аб’екты: “У сярэдзіне ліста паперы намалюйце дрэва, справа ад яго — хатку, у якой будуць жыць звяры” і г.д.

6. “Кубік сома”

Прапанаваць прыдумаць і самастойна пабудаваць з дэталюў кубіка домік для звяроў. Потым паказаць прыём складання цэлага кубіка: скласці 2 “змейкі” і “бот” такім чынам, каб атрымалася “канапа”. Потым на сядзенне “канапы” пакласці “маланку”. У куток паставіць “трыбуну”, насупраць — “машыну”.

7. “Навальніца”

Прапанаваць дзецям пры дапамозе рухаў перадаць, як раптоўна ўзнікае навальніца, асляпляе і зноў знікае.

Назва гульніаваго комплексу	Змест гульніаваго комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
32. “Вясёлыя суседзі”	1. “Што змянілася?” 2. “Расселім жыхароў” 3. “Пасадзім агарод” 4. “Скульптурная група” (18) 5. “Хованкі” 6. “Адгадай” 7. “Бура і штывль”	1. Памяць, увага 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Уяўленне 5. Мысленне, увага 6. Мысленне, уяўленне, памяць 7. Уяўленне	1. Замацоўваць веданне геаметрычных фігур, уменне арыентавацца на лісце паперы. Замацоўваць правілы пабудовы арнаменту 2. Фарміраваць разуменне сувязі і адносін паміж лікамі 3. Вучыць дзяцей выкладаць лікавую лясвіцу 4. Замацоўваць і пашыраць веды аб наваколлі 5. Замацоўваць уменне арыентавацца на лісце паперы 6. Замацоўваць веданне характэрных уласцівасцей з’яў, прадметаў, абстрактных паняццяў (сум, музыка, вяселле) 7. Пашыраць веды аб асаблівасцях з’яў прыроды. Вучыць кіраваць мышцамі цела

1. “Што змянілася?”

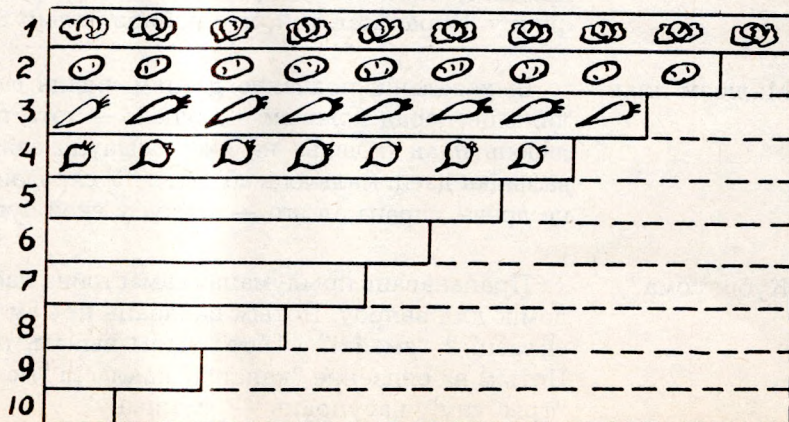
Выхавальнік кажа, што ў новы дом засяліліся жыхары. Яны купілі сабе прыгожыя дываны. Прапануе разгледзець дыван і адказаць на пытанні: “З якіх фігур складзены ўзор? Як і дзе фігуры размешчаны?” Потым прапануе разгледзець узор другога дывана і адказаць, чым ён адрозніваецца ад узору папярэдняга. Разгледзеўшы трэці дыван, дзеці таксама адшукваюць, што змянілася. (Узоры розных дываноў можна выкладаць на фланелеграфі.)

2. “Расселім жыхароў”

У выхавальніка на дошцы намаляваны дом, які мае 10 паверхаў. Прапанаваць дзецям рассяліць (намаляваць) жыхароў такім чынам, каб на 1-м паверсе жыло 10 жыхароў, на 2-м — 9, на 3-м — 8 і г.д. Жыхароў маляваць трэба строга адзін пад адным, каб можна было бачыць, на колькі папярэдні лік меншы за наступны. Спытаць, у якіх адносінах знаходзіцца кожны лік з суседнімі лікамі (які з лікаў большы? меншы?).

3. “Пасадзім агарод”

Прапанаваць кожнаму дзіцяці на лісце паперы намаляваць 10 градак і “пасадзіць” на іх гародніну. На першай градцы — 10 качаноў капусты, на другой — бульбу, але на адзін куст менш, чым капусты, на 3-й моркву, але на адзін куст менш, чым бульбы, на 4-й — цыбулю і г.д. Кожны куст гародніны павінен быць “пасаджаны” строга адзін пад адным. Пры дапамозе пытанняў да дзяцей прасачыць сувязі і адносіны паміж лікамі натуральнага раду:

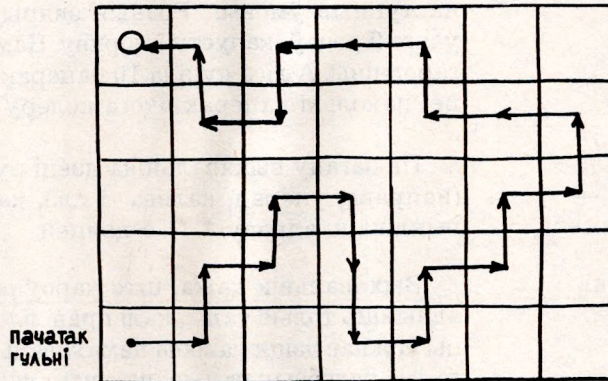


4. “Скульптурная группа”

Выхавальнік кажа дзецям, што ўсе жыхары новага дома маюць розныя прафесіі. Але хто кім працуе, яны павінны згадацца самі. Выхавальнік прапануе групе дзяцей выявіць рух людзей некаторых прафесій, а астатнім дзецям адгадаць, каму яны адпавядаюць. Потым дзеці мяняюцца месцамі. (Адно і тую ж прафесію выяўляюць некалькі дзяцей, як бы ўтвараючы скульптурную групу.)

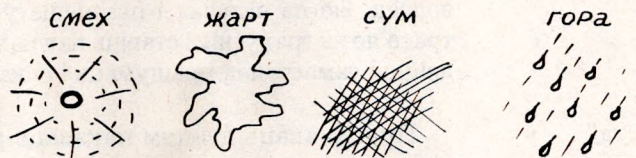
5. “Хованкі”

У выхавальніка дошка, а ў дзяцей ліст паперы расчэрчаны на некалькі клетак. У адной з клетак на дошцы выхавальнік малюе шарык, але так, каб дзеці не бачылі дзе. Потым пад дыктоўку выхавальніка (налева, направа, прама, уніз і г.д.) дзеці “пераходзяць” з адной клеткі на другую. Той, хто ніводнага разу не памыліцца, павінен прыйсці на сваім лісце да той клеткі, у якой схаваны шарык. Выхавальнік адкрывае дошку, і пераможца атрымлівае ўзнагароду. Перад пачаткам гульні растлумачыць дзецям, як трэба хадзіць пад якую каманду:



6. “Адгадай”

Прапанаваць дзецям самастойна прыдумаць і загадаць загадкі адзін аднаму. Пабуджаць дзяцей ужываць не толькі канкрэтныя паняцці, але і абстрактныя. Напрыклад, спытаць: “Якога колеру і якой формы вам уяўляюцца сум, жарт, радасць, музыка?” Можна прапанаваць намалюваць гэтыя паняцці:



7. “Бура і штэль”

Прапанаваць перадаць рухамі з’явы прыроды: моцны вецер, бура і зацішша, спакой, штэль. Жыхары ў сваіх трывалых кватэрах не баяцца буры і непагадзі. У іх кватэрах ціха і спакойна. (Падабраць неабходную музыку.)

Назва гульніабо комплекса	Змест гульніабо комплекса	Развіццё пазнавальных працесаў	Адукацыйныя задачы
33. “Кірмаш”	1. “Угадай, што я загадаў” (17) 2. “Салодкія пачастункі” 3. “Розныя пакупкі” 4. “Куды пойдзеш — тое знойдзеш” (6, 11) 5. “Адчыні куфэрак” 6. “Што гэта такое?” (5) 7. “Цеста”	1. Мысленне, увага 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Памяць, увага 5. Мысленне 6. Уяўленне 7. Тое ж	1. Замацоўваць веды аб уласцівасцях прадметаў і з’яў наваколля 2. Пазнаёміць са спосабамі ўтварэння лікаў 9 і 10 з двух меншых лікаў 3. Вучыць складаць лікі 9 і 10 з двух меншых лікаў 4. Вучыць арыентавацца ў прасторы, рухацца ў зададзеным напрамку 5. Замацоўваць веды аб якасцях геаметрычных фігур 6. Пашыраць веды аб уласцівасцях і якасцях прадметаў 7. Вучыць расслабляць мышцы цела

1. “Угадай,
што я загадаў”

Прапанаваць дзецям пры дапамозе пытанняў, якія раскрываюць уласцівасці прадметаў, адгадаць, аб якім прадмеце ідзе размова. Выхавальнік кажа: “Аднойчы я пайшоў на кірмаш. Там было шмат розных рэчаў: і адзенне, і цацкі, і посуд, і пачастункі, і жывёла. І раптам я ўбачыў... А што я ўбачыў, вы здагадаецеся, калі будзеце задаваць мне пытанні”. Растлумачыць дзецям, што спачатку трэба задаваць пытанні найбольш агульныя (гэта жывёла, рэч, ежа? і г.д.), а потым больш падрабязныя (яно круглае, салодкае, мае 4 нагі? і г.д.).

2. “Салодкія
пачастункі”

Навучанне праводзіцца таксама, як і пры вывучэнні складу лікаў 7 і 8, але дзецям прапаноўваецца разгледзець іншыя мноствы (пачастункі):
9 — гэта 1 пернік і 8 цукерак,
2 абаранкі і 7 піражкоў,
3 яблыкі і 6 груш і г.д.

3. “Розныя
пакупкі”

Выхавальнік прапануе дзецям намалюваць графы, выконваючы наступныя ўмовы. “Розныя звяры пайшлі на кірмаш. Казёл купіў усяго 9 рэчаў: капусту і моркву. Намалюйце, паколькі ён купіў рознай гародніны. А ліса купіла 10 пацерак: чырвоныя і ружовыя. Намалюйце, паколькі пацерак якога колеру магла купіць ліса”.

4. “Куды
пойдзеш —
тое знойдзеш”

Па загаду выхавальніка дзеці рухаюцца ў зададзеным напрамку (направа, уперад, налева і г.д.), каб знайсці чароўную рэч. Можна выклікаць адрозніжжы 4 — 5 дзяцей.

5. “Адчыні
куфэрак”

Выхавальнік кажа, што чароўны куфэрак з падарункамі можна адчыніць толькі тады, калі правільна запоўніць картачку. На картачцы кожнае дзіця павінна намалюваць геаметрычныя фігуры, якія менш за ўсё падобныя на тыя, што намалюваны побач (гл. каляр. ўкл., мал. 14).

6. “Што гэта такое?”

Выхавальнік дастае з куфэрка розныя рэчы: пірамідку, скакалку, мяч, талерку, парасон і г.д. і прапануе дзецям уявіць сабе, што ўсе яны зачараваныя: на самой справе, гэта зусім іншыя рэчы. Дзеці павінны здагадацца, на што падобныя гэтыя рэчы і чым яны маглі быць да таго, як іх зачаравалі. Напрыклад, выхавальнік бярэ лінейку, водзіць ёю па валасах і пытаецца ў дзяцей: “Што гэта такое?” Потым трасе яе як градуснік і ставіць пад паху і г.д. Затым прапаноўвае кожнаму дзіцяці самастойна прыдумаць і паказаць, чым гэты прадмет быў раней.

7. “Цеста”

Прапанаваць дзецям паказаць рухамі, як разбухае цеста і расце пірог у печы.

Назва гульнявога комплексу	Змест гульнявога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
34. “Круглы год”	1. “Трык-трак — гэта не так” 2. “Круглы год” 3. “Што за чым?” 4. “На 1 менш” 5. “Разгадай галаваломку” 6. “Цені” 7. “Паўночны Полос — Афрыка”	1. Памяць, увага 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Памяць, увага 5. Мысленне, увага 6. Уяўленне 7. Тое ж	1. Замацоўваць веды аб наваколлі, аб адноснасці памераў розных прадметаў 2. Растлумачыць дзецям, што год складаецца з 12 месяцаў 3. Замацоўваць веданне назваў месяцаў і іх паслядоўнасць 4. Замацоўваць уменне лічыць, разуменне сувязі паміж лікамі натуральнага раду ў межах 10 5. Замацоўваць веданне ўласцівасцей геаметрычных фігур 6. Замацоўваць веды аб знешнім выглядзе навакольных прадметаў 7. Пашыраць веды аб наваколлі

1. “Трык-трак — гэта не так”

Прапанаваць дзецям па памяці і на вока адзначыць адноснасьць некаторых памераў і з’яў. Напрыклад, выхавальнік кажа: “Чалавек вышэйшы за дом”, дзіця адказвае: “Трык-трак — гэта не так. Дом вышэйшы за чалавека” (“Бабуля маладзейшая за ўнука”, “Стол вузейшы за кнігу”, “Раніца надыходзіць пасля вечара” і г.д.).

2. “Круглы год”

Загадаць дзецям загадкі аб леце (“Сонейка плячэ, ліпа цвіце, жыта паспявае — калі гэта бывае?”), вясне (“Растае сняжок, ажыў лужок, дзень прыбывае — калі гэта бывае?”), зіме (“Снег на палях, лёд на рэках, завяя гуляе — калі гэта бывае?”), восені (“Пуста ў палях, мокне зямля, дождж палівае — калі гэта бывае?”). Растлумачыць дзецям, што кожнай з гэтых пораў года адпавядае 3 месяцы. Усе месяцы маюць сваю назву і ідуць адзін за адным строга па чарзе. Усяго 12 месяцаў, якія разам складаюць год. Нагадаць казку “Дванаццаць месяцаў” С. Маршака і цыкл вершаў “Круглы год”. Загадаць загадку: “12 братоў адзін за адным ідуць, адзін аднаго не пераганяюць”. Нагадаць прыкметы пораў года. Неабходна выкарыстаць дыскавую і спіральную мадэлі.

3. “Што за чым?”

Нагадаць дзецям назвы пораў года і месяцаў, якія ім адпавядаюць. Прапанаваць падабраць да кожнай пары года колер, а да кожнага месяца — адценне гэтага колеру. (Восень — жоўты, руды, карычневы, зіма — белы, блакітны, сіні, вясна — салатавы, зялёны, ізумрудны, лета — ружовы, чырвоны, бардовы). Кожнаму адценню даць назву адпаведнага месяца. Можна адзначыць таксама літарай, з якой пачынаецца назва месяца. Спытаць, які месяц ідзе пасля верасня або перад ім і г.д.

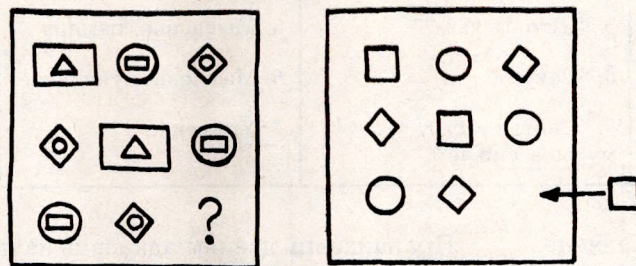
4. “На 1 менш”

Выхавальнік кідае дзіцяці мяч, называючы пры гэтым лічбу і месяц, які ёй адпавядае (2 — люты, 3 — сакавік і г.д.). Дзіця, якое зловіць мяч, называе лічбу, на 1 меншую, чым тая, што назваў выхавальнік, і месяц, які ідзе перад названым (1 — студзень і г.д.).

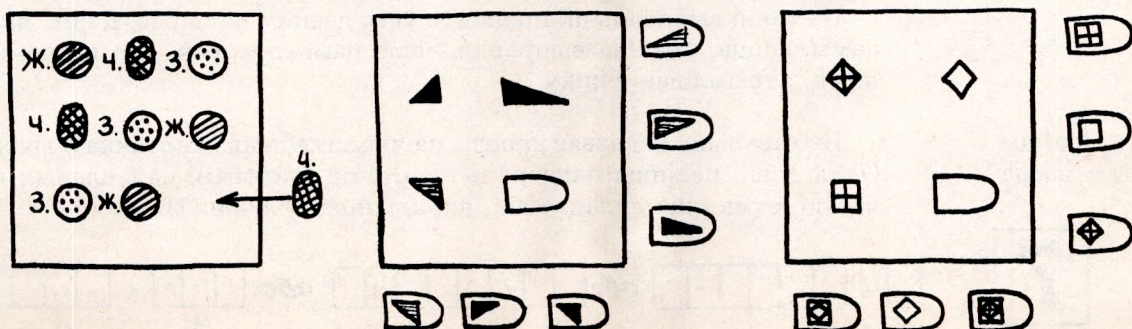
5. “Разгадай галаваломку”

Растлумачыць дзецям прынцып пабудовы галаваломак, прапанаваць З. А. Міхайлавай і А. А. Столярам, у аснове якіх ляжаць уласцівасці геаметрычных фігур. Потым прапанаваць кожнаму асабіста разгадаць галаваломку (намалюваць патрэбную фігуру), начэрчаную на лісце паперы:

Варыянты:



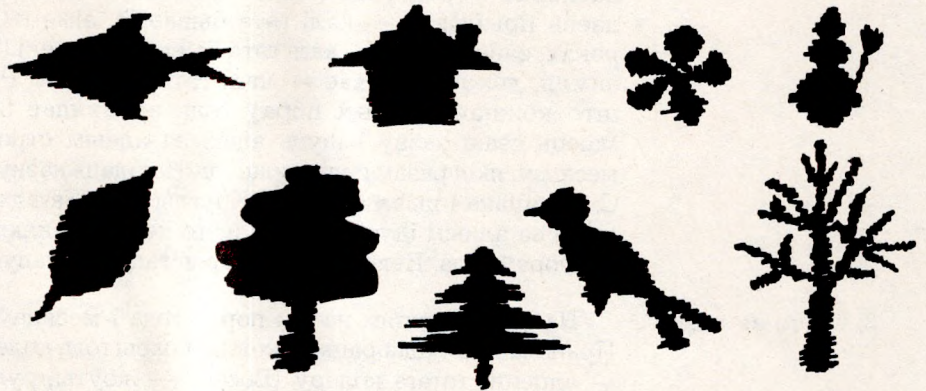
Прапанаваць падабраць латку:



6. “Цені”

Прапанаваць дзецям адгадаць загадку: “Ад сонца нараджаецца, за ўсімі ён ганяецца. Як толькі сонца зойдзе, яго ніхто не знойдзе” (*цень*).

Растлумачыць дзецям, што калі сонейка ўзыходзіць або садзіцца, на зямлі можна бачыць доўгія цені ад розных прадметаў, на якія сонца свеціць збоку. Прапанаваць разгледзець некалькі малюнкаў з ценямі і адгадаць, якія прадметы могуць пакідаць такія цені. Звязаць з парамі года.



7. “Паўночны

Полюс — Афрыка” Прапанаваць дзецям уявіць сабе, што яны знаходзяцца на Паўночным Полюсе, і перадаць гэтыя адпаведнымі рухамі (калені самкнуты, м’яшцы напружаны, рукі прыціснуты). А потым дзеці ўяўляюць сабе, што чудаўная кветка перанесла іх у Афрыку, і перадаюць свой стан адпаведнымі рухамі (м’яшцы расслаблены, усе ляжаць і загарваюць).

Назва гульнівага комплексу	Змест гульнівага комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
35. “Тэатр”	<ol style="list-style-type: none"> 1. “Вы паедзеце ў тэатр?” 2. “Знайдзі сваё месца” 3. Тое ж 4. “Бывае — не бывае” 5. “Што за чым?” 6. “Сакрэт” 7. “Святло гасне, музыка сціхае” 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Мысленне, увага 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Мысленне, увага, уяўленне 5. Мысленне, памяць 6. Мысленне, уяўленне. 7. Уяўленне 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Пашыраць веды аб наваколлі 2. Замацоўваць веды аб складзе ліку 10 з двух меншых лікаў 3. Тое ж 4. Пашыраць веды аб наваколлі 5. Замацоўваць веданне пораў года, месяцаў і іх паслядоўнасці. 6. Вучыць дзяцей арыентавацца ў прасторы, разумець план. 7. Вучыць расслабляць м’яшцы цела.

1. “Вы паедзеце ў тэатр?”

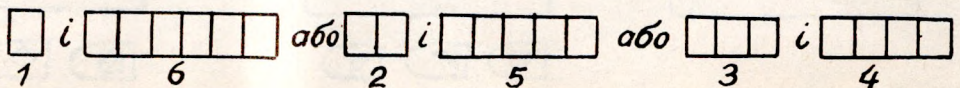
Прапанаваць дзецям адказаць на пытанні, але прытрымліваючыся ўмовы: не называць колераў — “чорны”, “белы”; слоў — “так”, “не”; лічбаў — 2, 5, 10. Выхавальнік задае пытанні: “Вы паедзеце ў тэатр? Калі вы паедзеце ў тэатр? Што вы будзеце глядзець? Вы любіце балет? Якога колеру будзе сукенка ў балерыны? На чым вы паедзеце ў тэатр? Колькі каштуе білет? Вам больш падабаюцца белыя альбо жоўтыя кветкі? На якім месцы вы будзеце сядзець?” і інш.

Пытанні выхавальнік прапануе ўсім дзецям па чарзе. Дзіця, якое памыляецца, павінна выправіць сваю памылку. Той, хто не памыліўся, атрымлівае фішку.

2. “Знайдзі сваё месца”

Выхавальнік паказвае крэсла, на якім змешчана картачка з лічбай (7), а дзеці павінны падабраць картачкі (палоскі), падзеленыя на часткі, сума якіх складзе лік, які адпавядае лічбе (7):

7



3. Тое ж Выхавальнік раздае дзецям білеты з лічбамі ад 1 да 10. Дзеці павінны падабраць 2 палоскі, сума частак на якіх адпавядае лічбе. Потым дзеці мяняюцца білетамі і зноў падбіраюць палоскі.

4. “Бывае — не бывае” Выхавальнік кажа, што ў тэатры адбываюцца розныя цуды. Прапануе дзецям вызначыць, што можа быць толькі ў тэатры, а на самой справе ніколі не бывае. Выхавальнік кідае дзіцяці мяч і называе якую-небудзь з’яву. Напрыклад, снег летам, шкляная сукенка, квадратны мяч, кубак з тканіны, трохвугольнае кола, дом без дзвярэй і г.д. Калі дзіця вырашае, што такое можа быць на самой справе, яно павінна злавіць мяч, калі не згаджаецца з вамі, павінна адкінуць мяч.

5. “Што за чым?” Выхавальнік прапануе падабраць дэкарацыі да спектакляў, падзеі ў якіх адбываюцца ў розныя поры года (напрыклад, для верасня можна выбраць светла-жоўты колер). Дзеці выкладаюць пры дапамозе рознакаляровых квадратаў (пара года — колер, месяц — яго адценні) паслядоўнасць месяцаў года.

6. “Сакрэт” На дошцы намаляваны план групавога пакоя. Высветліць з дзецьмі, якія аб’екты дзе знаходзяцца. Потым выхавальнік прапануе дзецям заплюшчыць вочы, а сам у гэты час хавае дзе-небудзь цацку — героя з нейкай казкі або яго выяву, вызначае на плане месца яе знаходжання, паведамляе дзецям, герой якой казкі схваўся, і прапануе яго знайсці, кіруючыся планам. Гульні правесці 5 — 6 разоў. Перамагае той, хто першым знойдзе героя казкі. (Можна хаваць не герояў казак, а рэчы, якія ім належаць. Напрыклад, залаты ключык. Паведаміць, што гэтая рэч належыць герою казкі “Прыгоды Бураціна”. Або хрустальны чаравічак, кветка з 7 пялёсткаў і інш.).

7. “Святло гасне, музыка сціхае” Прапанаваць дзецям уявіць і адлюстраваць пры дапамозе рухаў, што адбываецца ў тэатры, калі гучыць вясёлая святочная музыка, гучная, грозная, рэзкая або ціхая, зусім не чуваць музыкі.

Назва гульніабо комплексу	Змест гульніабо комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
36. “КВЗ”	1. Што якім бывае?” (1) 2. “Загадкі-жарты” 3. “Паказы адказ лічбай” 4. “Назаві суседзяў” 5. “Лікі, якія размаўляюць” 6. “Кубік сома” (8) 7. “Кветка”	1. Памяць, увага 2. Мысленне, увага, памяць 3. Мысленне, увага 4. Памяць, увага 5. Мысленне. 6. Мысленне, памяць, уяўленне 7. Уяўленне	1. Пашыраць веды аб наваколлі, уласцівасцях розных прадметаў 2. Вучыць адгадаць загадкі-жарты, заўважаць адносіны паміж з’явамі. 3. Замацоўваць уменне лічыць, веданне складу лікаў з двух меншых, веданне лічбаў 4. Замацоўваць веданне назваў месяцаў і іх паслядоўнасці 5. Замацоўваць веды аб сувязях і адносінах паміж лікамі натуральнага раду 6. Замацоўваць уменне складаць кубік з асобных дэталей 7. Замацоўваць веды аб наваколлі. Вучыць валодаць мышцамі цела

1. “Што бывае?” Падзяліць дзяцей на 2 каманды. Далей гульня праводзіцца так, як апісана ў дапаможніку. Тая каманда, якая назаве больш слоў, атрымлівае фішку.

2. “Загадкі-жарты” Дзеці таксама падзелены на 2 каманды. Кожнай з каманд прапануецца адгадаць загадкі-жарты. За кожны правільны адказ каманда атрымлівае фішку.

Загадкі для 1-й каманды:

1. У 7 братоў па адной сястрыцы. Колькі ўсіх?

(Калі дзецям незразумела, паказаць пры дапамозе графа.)

2. Колькі вушэй у трох мышэй?
3. 7 хлопчыкаў расчысцілі па адной дарожцы ў садзе. Колькі дарожак расчысцілі хлопчыкі?
4. У жывёлы 2 правыя нагі, 2 левыя нагі, 2 спераду, 2 ззаду. Колькі ног у жывёлы?
5. Як у сіце вады прывесці?

Загадкі для 2-й каманды:

1. У пакоі 4 куткі, у кожным кутку сядзіць кошка. Насупраць кожнай кошки 3 кошки. Колькі кошкаў у пакоі?
(Калі дзецям незразумела, паказаць пры дапамозе графа.)
2. Колькі лап у двух медзведзянят?
3. 3 дупла выглядалі 8 вавёрчых хвастоў. Колькі вавёрач сядзела ў дупле?
4. Надышоў студзень. Спачатку зацвіла яблыня, а потым яшчэ 3 слівы. Колькі дрэў зацвіло?
5. Колькі арэхаў у пустой шклянцы?

Калі адна каманда адказвае няправільна, на гэтае ж пытанне прапануецца адказаць другой камандзе. Той, хто дае правільны адказ, атрымлівае фішку.

3. "Пакажы адказ лічбай"

Прапанаваць дзецям рашыць задачы, расказаныя ў вершаванай форме. У якасці адказа на пытанне дзеці павінны падняць патрэбную лічбу. За правільны адказ каманда атрымлівае фішку.

Задачы для 1-й каманды:

1. Вожык па лесу ішоў,
На абед грыбы знайшоў,
Два — пад бярозай, адзін — пры дарозе.
Колькі грыбоў прывёс ён дамоў?
2. Трое куранят сядзяць, на шкарлупкі глядзяць.
А два яйкі ў гняздзе пад квахтухай ляжаць.
Падлічыце самі, колькі будзе куранят у квахтухі-мамы?
3. У садзе яблыкі паспелі, мы сарваць іх усе паспелі.
Пяць чырвоных, наліўных, пяць з кіслінкай. Колькі ўсіх?

Задачы для 2-й каманды:

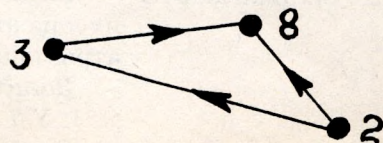
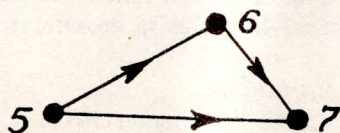
1. Колькі дзетак у двары весела гуляе?
Трое ў саначках сядзяць, адзін іх чакае.
2. Падарыла бабуля-лісіца тром унукам рукавіцы.
"Гэта вам на зіму, унукі, рукавічак па дзве штукі.
Рукавіцы беражыце, колькі іх, пералічыце.
3. Сёння мама ў пячы, стала пірагі пячы,
Для Наташы, Колі, Вовы пірагі ўжо гатовы,
Ды яшчэ адзін пірог кот пад лаўку павалок.
Хутка з печы яшчэ пяць трэба маме вынімаць.
А ты, калі зможаш, падлічыць іх дапаможаш.

4. "Назаві суседзяў"

Выхавальнік кідае мяч аднаму з членаў якой-небудзь каманды і называе месяц. Той, хто зловіць мяч, павінен назваць папярэдні і наступны месяцы. Можна карыстацца дапамогай іншых членаў каманды. Кожнай камандзе задаць 5 — 6 пытанняў. За правільны адказ даецца фішка. (Дзеці ў адказах могуць карыстацца мадэллю.)

5. "Лікі, якія размаўляюць"

Заданне выконваюць капітаны каманд. Астатнія члены каманд могуць сачыць і падказваць. На дошцы, насупраць кожнай каманды, намалюваны групы з трох лічбаў, паміж якімі трэба правесці стрэлкі: ад той, якая азначае меншы лік, да той, якая азначае большы лік. Тая каманда, капітан якой хутчэй і без памылак выканае заданне, атрымлівае фішку.



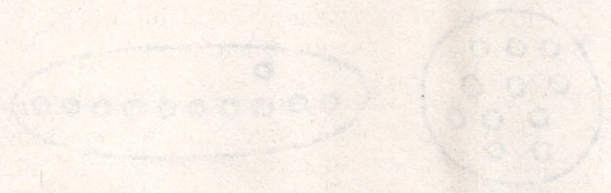
6. "Кубік сома"

У кожнага дзівяці дэталі кубіка сома. Па сігналу выхавальніка ўсе пачынаюць складаць кубік сома. Перамагае тая каманда, члены якой хутчэй складуць свае кубікі.

7. "Кветка"

Прапанаваць уявіць сабе, як распускаецца раніцай кветка, калышацца ад ветрыка, а потым, калі сонейка заходзіць, складае свае пялёсткі і засынае.

№	Назва	Апісанне	Метады
1	Кубік сома	У кожнага дзівяці дэталі кубіка сома. Па сігналу выхавальніка ўсе пачынаюць складаць кубік сома. Перамагае тая каманда, члены якой хутчэй складуць свае кубікі.	Групавае
2	Кветка	Прапанаваць уявіць сабе, як распускаецца раніцай кветка, калышацца ад ветрыка, а потым, калі сонейка заходзіць, складае свае пялёсткі і засынае.	Індывідуальнае



7-ы год жыцця

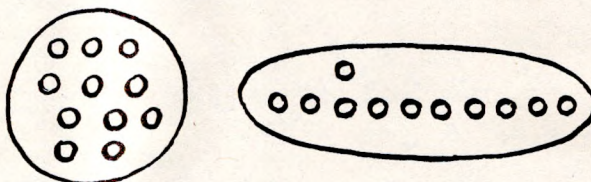
Назва гульніабо комплексу	Змест гульніабо комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
1. “Наш дзіцячы сад”	1. “Хованкі” 2. “Хлопчыкі і дзяўчынкі” 3. “Давайце пазнаёмімся” 4. “Сябры” 5. “Так — не” (1, 9) 6. “Вясёлыя цацкі” 7. “Да заўтра”	1. Мысленне, увага, памяць 2. Мысленне, увага 3. Мысленне 4. Тое ж 5. Мысленне, памяць 6. Уяўленне 7. Тое ж	1. Замацоўваць уменне арыентавацца <i>ад іншых аб’ектаў</i> 2. Вучыць параўноўваць мноствы, практыкаваць у колькасным і парадкавым лічэнні, пазнаёміць з утварэннем лікаў 11, 12, складам іх з двух меншых лікаў 3. Вучыць падзяляць мноства на часткі. Пазнаёміць з паняццямі <i>мноства, элемент</i> 4. Тое ж 5. Пашыраць веды аб наваколлі 6. Замацоўваць уменне бачыць форму прадмета і яго частак, складаць яе з розных геаметрычных фігур

1. “Хованкі”

Выхавальнік кажа: “У дзіцячым садзе дзеці любяць гуляць у хованкі. Давайце знойдзем, хто куды схавася”. На фланелеграфі размешчаны выявы розных прадметаў (дрэва, куст, арэлі, лаўка і інш.). За гэтымі прадметамі “хаваюцца” дзеці (выявы хлопчыкаў і дзяўчынак). Выхавальнік прапануе вызначыць іх месцазнаходжанне ў адносінах адзін да аднаго і да прадметаў, што вакол іх. Пабуджае дзяцей выкарыстоўваць словы: *справа, злева, побач, перад, паміж, за, над, пад, вышэй, правей, левей* і інш. Потым мяняе месцамі “дзяцей” і гульніапаўтараецца. Можна памяняць месцамі аб’екты і спытаць: “Што змянілася?” Хто знойдзе, атрымае фішку.

2. “Хлопчыкі і дзяўчынкі”

Выхавальнік прапануе разгледзець выяву графа на дошцы (мноства хлопчыкаў і дзяўчынак):



Пытае, як можна вызначыць, каго больш, каго менш. (Палічыць або зрабіць пары.) Пры дапамозе пытанняў да дзяцей параўноўвае мноствы і тлумачыць утварэнне лікаў 11, потым 12. (Алгарытм параўнання гл. на с. 58-59). Потым выхавальнік выстаўляе 11 розных цацак, прапануе назваць па парадку месцазнаходжанне кожнай. Пытаецца, на якім па лічэнню месцы знаходзіцца тая ці іншая цацка. Дадае яшчэ адну цацку, мяняе іх месцамі і зноў задае пытанні парадкавага лічэння. Раствлумачыць склад лікаў 11 і 12 з двух меншых лікаў. Напрыклад: “Коля ўзяў 5 цацак, Таня — 6; Даша — 4, Маша — 7 і г.д.” (Алгарытм пытанняў гл. на с. 46)

3. “Давайце пазнаёмімся”

Прапануе дзецям намаляваць графы з выявай хлопчыкаў і дзяўчынак, параўнаць мноствы пры дапамозе стрэлак. Пазнаёміць

з паняццем *мноства*. Растлумачыць, што розныя прадметы адрозніваюцца адзін ад другога па розных прыкметах (колера, форме, памерах і інш.). З мноства ўсіх прадметаў можна выдзеліць мноства прадметаў па якой-небудзь адзначанай прыкмеце. Нагадаць некалькі прыкладаў (геаметрычныя фігуры: толькі чырвоныя, толькі маленькія, мноства толькі вугольных фігур). Прадметы, з якіх складаецца мноства, называюцца *элементамі мноства*. Напрыклад, мноства трохвугольнікаў. Кожны трохвугольнік — гэта элемент мноства трохвугольнікаў. Прапанаваць дзецям самастойна прывесці прыклады мностваў, назваць у іх элементы. “Мноствы можна падзяліць на часткі, — кажа выхавальнік, — усякая частка мноства — гэта таксама мноства. Мы падзялілі ўсіх дзяцей групы на мноствы хлопчыкаў і дзяўчынак. Кожнае з іх можна падзяліць на часткі: мноствы хлопчыкаў з цёмнымі валасамі і светлымі, мноствы дзяўчынак з цёмнымі валасамі і светлымі”. Спытаць: “На якія часткі можна яшчэ падзяліць дзяцей групы?” (Па ўзросту: каму 5 гадоў і каму 6 гадоў; на тых, хто нарадзіўся зімой, летам і г.д.; у каго ёсць брацік або сястрычка; хто любіць цукеркі або пячэнне.)

4. “Сябры”

Выхавальнік прапануе дзецям падзяліцца і самім утварыць мноствы. Пакуль гучыць музыка, дзеці скачуць. Музыка сціхае, і выхавальнік кажа: “Мноства хлопчыкаў і мноства дзяўчынак”. Дзеці бяруцца за рукі і ўтвараюць 2 колы: хлопчыкі і дзяўчынікі. Потым гульня працягваецца. Можна выкарыстаць беларускую народную музыку “Козачка”:

А 1-я частка: дзеці скачуць. Калі адбываецца змена рэгістра, утвараюць колы;

2-я частка: павольная хадзьба па колу супрацьходам;

Б 1-я частка: дзеці скачуць. Змена рэгістра — бяруцца за рукі, утвараюць колы. Рухаюцца насустрач адзін аднаму. 2-я частка: мерна рухаюцца па колу.

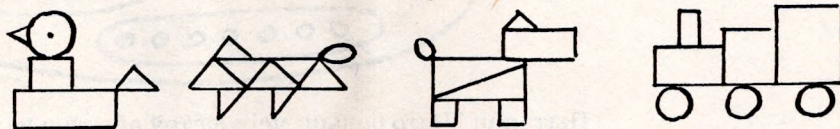
5. “Так — не”

Пры дапамозе пытанняў (спачатку агульнага характару, а потым больш падрабязных) дзеці адгадваюць прадмет, які загадаў выхавальнік. Потым выхавальнік апісвае прадмет, называе толькі яго якасці і ўласцівасці, а дзеці адгадваюць.

Такія заданні можна прапанаваць у выглядзе загадак, утварыць якія вам з дзецьмі дапаможа табліца-апора (9).

6. “Вясёлыя цацкі”

Прапанаваць дзецям паслухаць музыку (В. Лаўрушас “У дарогу”, Б. Дварыёнас “Драўляны конік”) і ўявіць сабе якія-небудзь цацкі, якім адпавядае характар музыкі. Потым дзеці выкладаюць іх з набору геаметрычных фігур.



7. “Да заўтра”

Прапанаваць дзецям уявіць сабе пры дапамозе музыкі, што, калі ў садзе нікога няма, цацкі адпачываюць. Дзеці ляжаць на дыване, расслабіўшы мышцы (Дз. Шастаковіч “Вальс-гарэза”).

Назва гульнявога комплексу	Змест гульнявога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
2. “Прывітанне, восень!”	1. “Зачараваныя лісточкі” (14. С. 36)	1. Мысленне, увага, уяўленне	1. Замацоўваць уменне арыентавацца на лісце паперы, замацоўваць веданне геаметрычных фігур, веданне лічбаў Падвесці да разумення ўтварэння назвы геаметрычнай фігуры ад колькасці вуглоў у ёй

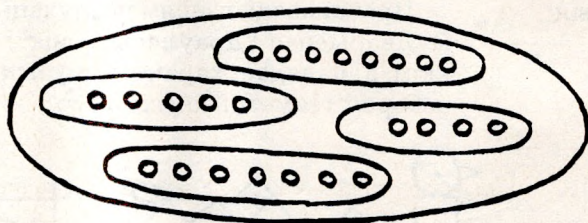
Назва гульніавага комплексу	Змест гульніавага комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
2. “Прывітанне, восень!”	2. “Залатая восень” 3. “Асенні букет” 4. “Адказы хутка” (1). 5. “Не памыліся”. 6. “Зачараваны лес (парк)” (17). 7. “Парасон”	2. Мысленне 3. Тое ж 4. Мысленне, памяць 5. Тое ж 6. Уяўленне 7. Тое ж	2. Пашыраць веды аб наваколлі, вучыць выдзяляць часткі мностваў, пазнаёміць з утварэннем ліку 13, з лічбамі 11,12. 3. Замацоўваць веданне сувязей і адносін лікаў да 13 у натуральным радзе. Пазнаёміць са знакамі $<$, $>$, $=$ 4. Пашыраць веды аб наваколлі, сезонных зменах у прыродзе 5. Замацоўваць веданне месяцаў, іх паслядоўнасць, парадкавае і колькаснае лічэнне 6. Пашыраць веды аб навакольным свеце 7. Замацоўваць веды аб з’явах прыроды

1. “Зачараваныя лісточкі”

Пачаць занятак можна з праслухоўвання песні А. Рэмізоўскай “Восень” ці ў запісе “Асенняй песні” П. І. Чайкоўскага. Прапанаваць дзецям разгледзець малюнак. Уявіць сабе, што чараўнік ператварыў лісточкі ў геаметрычныя фігуры. Спытаць, чым адрозніваюцца фігуры, прапанаваць здагадацца, як можна назваць фігуру, якая мае 5 вуглоў і 5 старон, 6 вуглоў і 6 старон. Прапанаваць уявіць сабе, лісточкам з якога дрэва можа быць тая ці іншая фігура. (Прамавугольнік — рабіна, жоўты квадрат — бяроза, пяцівугольнік — клён і гд.). Задаць пытанні: “Колькі трохвугольнікаў у верхнім радзе? Колькі пяцівугольнікаў у другім слупку злева? Колькі ўсяго трохвугольнікаў? Чатырохвугольнікаў? Пяцівугольнікаў?” Дзеці павінны паказаць лічбамі. Колькі лічбаў у 3-м? 4-м? 1-м? 2-м радках? У якім слупку больш? Дзе пароўну? Колькі ўсяго фігур?

2. “Залатая восень”

Прапанаваць дзецям падзяліць мноства асенніх лістоў на часткі. Дзеці самі вызначаюць прыкметы, па якіх будуць дзяліць: форма, колер, памер, прыналежнасць таму ці іншаму дрэву. Намалюваць граф:



Пытанні: “Чаго больш: усіх лістоў або толькі жоўтых? Усіх лістоў або толькі кляновых?” Раствумаць, што частка мноства менш цэлага мноства. Намалюваць 2 мноствы, у якіх па 11 кляновых і бярозавых лістоў. Прапанаваць пералічыць іх. Пры дапамозе пытанняў параўнаць іх. Пазнаёміць з лічбай 11. Дамалюваць у мноствах па адной кропцы. Пазнаёміць з лічбай 12. Раствумаць, што ў лічбах, якія адзначаюць лікі большыя за 10, першая лічба азначае дзесятак, а другая — адзінкі, якія паказваюць, на колькі лік большы за 10. Пры дапамозе пытанняў параўнаць мноствы кляновых і бярозавых лістоў, выяўленых на графе кропкамі, пазнаёміць з утварэннем ліку 13. (Алгарытм пытанняў гл. на с. 58-59)

3. “Асенні букет”

Прапанаваць знайсці ў групе 3 мноствы, складзеныя з 11 адзінак, і 3 мноствы, складзеныя з 12 адзінак (12 сталоў, 11 жалудоў, 11 кветак, 12 цацак і інш.). Прапанаваць разгледзець лікавую лесвічку, якая складзена з асенніх раслін (на першай прыступачцы 1 гладыёлус, на другой — 2 астры, на трэцяй — 3 шышкі, на чацвёртай — 4 грыбы і

г.д). Пры дапамозе пытанняў устанавіць сувязі і адносіны ў лікавым радзе ад 11 да 13. Пазнаёміць са знакамі $>$, $<$, $=$. Прапанаваць расставіць знакі паміж лічбамі ў асабістых сшытках: $4 < 5$, $5 = 5$, $6 > 5$, $9 < 10$.

4. “Адказы хутка”

Выхавальнік кідае дзіцяці мяч і задае пытанне. Дзіця павінна злавіць мяч і хутка адказаць:

1. Што бывае ў верасні (кастрычніку, лістападзе)?
2. Што бывае летам (зімой, вясной)?
3. Што бывае зялёным (круглым, спелым)?
4. Які бывае стол (ліст, елка, дрэва)?
5. Што бяжыць? і г.д.

5. “Не памыліся”

Прапанаваць дзецям выкласці картачкі па парадку назваў месяцаў года (адценні колераў — месяцы: жоўты — верасень, аранжавы — кастрычнік, карычневы — лістапад, белы — снежань, блакітны — студзень, сіні — люты і г.д.). Пытанні да дзяцей:

1. Якія 4 пары года вы ведаеце? Назавіце месяцы, якія ведаеце.
2. Як завецца трэці месяц года? Чацвёрты месяц года?
3. Як завецца другі месяц восені?
4. Алена была ў бабулі ўсё лета, а Коля — увесь год. Хто больш прабываў у бабулі?
5. Які з названых месяцаў лішні: верасень, снежань, студзень, люты?
6. У студзені мама сказала, што праз 8 месяцаў Саша пойдзе ў школу. У якім месяцы пойдзе Саша ў школу?
7. Назавіце месяц, у якім святкуецца Новы год.
8. У Вовы дзень нараджэння праз 5 месяцаў. У якім месяцы? У Дзімы — праз 3 месяцы. У каго раней?

6. “Зачараваны лес (парк)”

Прапанаваць дзецям лісты паперы, на якіх намалюваны “зачараваны” лес. “Расчараваць” яго дапаможа музыка (“Асенняя песня” П. І. Чайкоўскага).

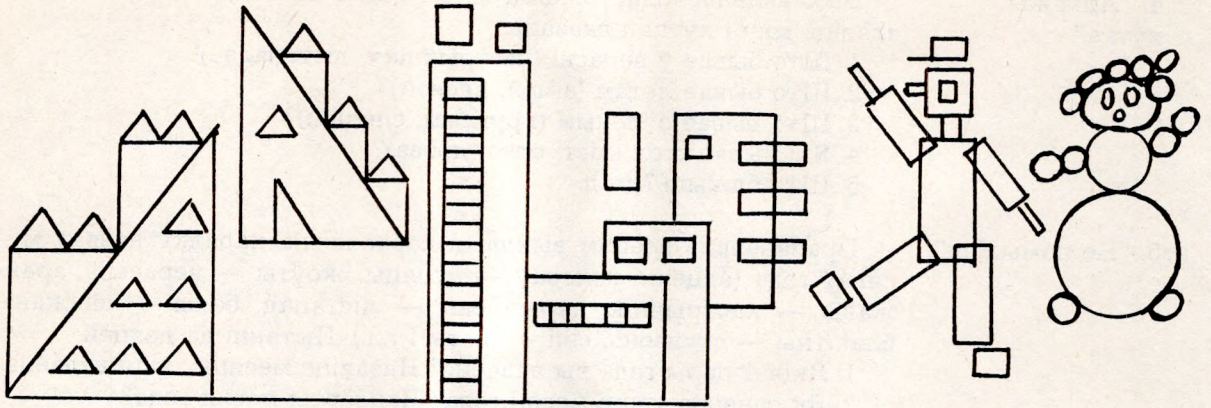
7. “Парасон”

Прапанаваць дзецям пры дапамозе музыкі ўявіць сабе, што пайшоў дождж, усе раскрылі парасоны. Потым дождж пачаў сціхаць, кропелькі падалі ўсё радзей, у паветры стала ціха, прырода адпачывае. Пад гукі музыкі дзеці ляжаць на дыване з расслабленымі мышцамі (музыка Б. Бакарах “Дажджавыя кроплі”).

Назва гульніавага комплексу	Змест гульніавага комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
3. “Прыгоды кропачкі ў Матэматычным горадзе”	<ol style="list-style-type: none"> 1. “Жыла-была кропачка” 2. “Неверагоднае здарэнне” 3. “Геаметрычная вуліца” 4. “Гульніа з адрэзкамі” 5. “Цудоўныя машыны” (16) 6. “Жыхары збіраюцца ў падарожжа” 7. “Падарожжа па моры” 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Увага, успрыманне, мысленне 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Мысленне, увага 5. Мысленне 6. Уяўленне, мысленне 7. Уяўленне 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Замацоўваць веданне геаметрычных фігур. Вызначаць лічбы надотык 2. Фарміраваць паняцці <i>лінія, прамень, адрэзак, вугал, старана, вяршыня</i>. Пазнаёміць з утварэннем геаметрычных фігур 3. Вучыць маляваць геаметрычныя фігуры на лісце паперы ў клетку. Замацоўваць парадкавае лічэнне, уменне арыентавацца на лісце паперы 4. Замацоўваць веданне геаметрычных паняццяў, уменне будаваць геаметрычныя фігуры. 5. Замацоўваць уменне колькаснага лічэння, веданне якасцей і ўласцівасцей прадметаў 6. Замацоўваць веданне геаметрычных фігур 7. Замацоўваць веданне з’яў прыроды

1. “Жыла-была кропачка”

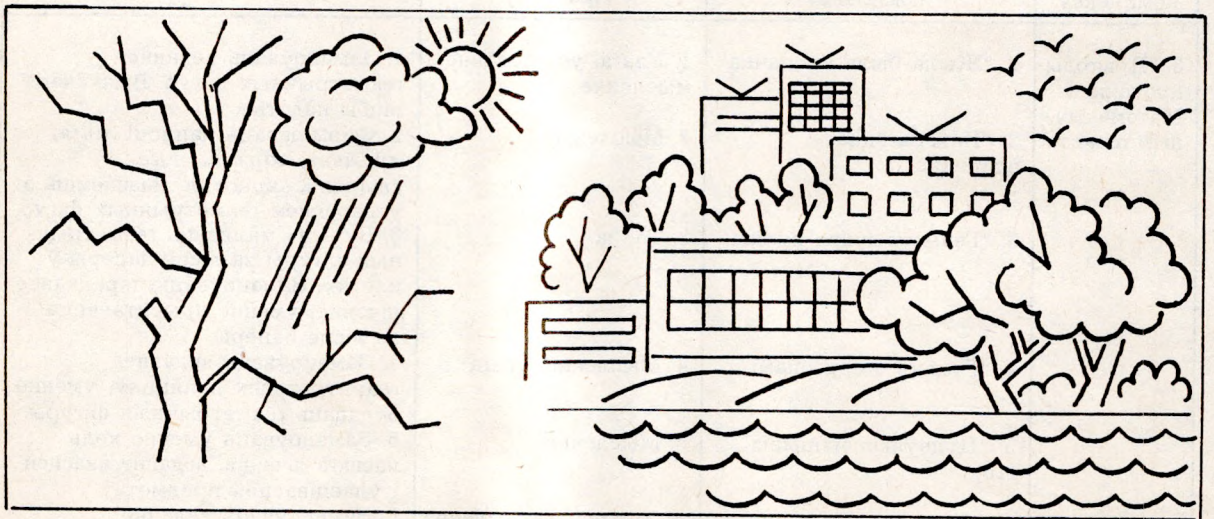
Выхавальнік кажа: “Жыла-была на свеце маленькая кропачка. Вось такая (малое на дошцы). Намалюйце і вы ў сваіх сшытках такую ж. Адночы яна трапіла ў Матэматычны горад. Вось што яна ўбачыла” (паказаць малюнак):



“Горад кропачцы спадабаўся. А вам ён падабаецца?” Спытаць у дзяцей, што яны ўбачылі, як можна назваць хлопчыка і дзяўчынку (напрыклад, хлопчык-прамавугольнік і дзяўчынка-кружочак). “У горадзе ёсць жыхары-лічбы, але яны схаваліся. Каб іх знайсці, трэба дакрануцца да картачкі, якая ляжыць у канверце”. У дзяцей у канвертах ляжаць картачкі, на якіх пры дапамозе шнура або запалак наклеены контуры лічбаў. Дзеці павінны на дотык вызначыць лічбу на картачцы і назваць яе выхавальніку.

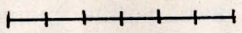
2. “Неверагоднае здарэнне”






“Пасябрала наша кропачка з іншымі кропачкамі, якія жылі ў Матэматычным горадзе. Адночы ў горадзе з’явілася каварная гумка. Як толькі надыходзіла ноч, яна з’яўлялася і пачынала ўсё сціраць: назвы вуліц, нумары дамоў, кватэр і г.д. А раніцай, калі ўсе прачыналіся, пачыналася такая блытаніна... Усе клікалі на дапамогу кропачку і яе сябровак, і яны хутка прыводзілі ўсё ў парадак. Як вы думаеце, чаму толькі кропачкі маглі дапамагчы?” Таму, што калі намалюваць побач шмат кропак, атрымаецца лінія (выхавальнік малюе кропкі побач адна ля адной так, каб атрымалася лінія. Дзеці таксама малююць лінію з кропак). “Лініі бываюць рознымі: прамымі і крывымі. А крывыя таксама розныя: хвалістыя і ломаныя”. (Дзеці малююць па ўзору выхавальніка прамую, хвалістую, ломаную лініі). “Так кропачкі працавалі ўвесь дзень, будавалі і дамалёўвалі ўсё, што сапсавала гумка”. (Выхавальнік паказвае дзецям малюнак і прапануе знайсці хвалістыя, ломаныя і прамыя лініі.)






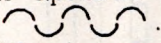
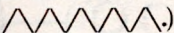
“Адночы кропачкі ўбачылі шмат іншых кропачак (сонечных), якія беглі ад сонейка ў Матэматычны горад.

Яны ішлі роўнымі прамымі лініямі. І наша кропачка здагадалася,

што яны завуцца прамянямі. Намалюйце ў сваіх сшытках такія прамяні.
 Пайшлі кропачкі гуляць і знайшлі доўгую роўную стужачку, з якой вырашылі зрабіць сабе скакалкі. Яны выцягнулі яе ў лінію, падзялілі на часткі і назвалі іх *адрэзкамі*. Падзяліце і вы сваю лінію на адрэзкі: . А зараз намалюйце ў сшытках адрэзкі даўжынёй 2, 3, 4, 5, 8 клетачак.

Дзве кропачкі паклалі свае адрэзкі вась так:  Атрымаўся вугал. Гэта востры вугал. Складзіце з палачак такі вугал. А другія 2 кропачкі склалі вась такі вугал  (тупы), і вась такі вугал:  (прамы). Калі наша кропачка паклала свой адрэзак да вострага вугла, атрымалася такая геаметрычная фігура  Колькі ў яе вуглоў? Як завецца гэтая фігура? А калі кропачкі склалі 4 адрэзкі, то атрымалася вась такая фігура: . Колькі вуглоў у гэтай фігуры? Як яна завецца? Складзіце са сваіх палачак такія фігуры. Гэтая гульня вельмі спадабалася кропачкам. Яны сталі складаць розныя фігуры з розных колькасцей адрэзкаў (з трох, чатырох, пяці, шасці). Складзіце і вы з палачак такія фігуры". (Выхавальнік малюе на дошцы трохвугольнік, які мае стораны рознага колеру, і тлумачыць, што кожны адрэзак у геаметрычнай фігуры мае назву *старана*, а кропачка, у якой яны датыкаюцца, — гэта *вяршыня*. Гл. каляровую ўклейку, мал. 15).

"Колькі старон? Якога колеру кожная? Колькі чырвоных? Колькі жоўтых? Колькі зялёных? Так, 3 — гэта 1, 1 і яшчэ 1. Колькі вяршынь? Якога колеру кожная? Колькі сініх? Колькі чорных? Колькі карычневых? Так, 3 — гэта 1, 1 і 1.

А адна кропачка не знайшла, з кім ёй скласці адрэзкі, і яна аб'яднала яго канцы. І раптам атрымалася новая фігура. Вось такая: . Стужачкай яна зрабіла акружнасць. Астатнім кропачкам гэта спадабалася. Адна сагнула свой адрэзак вась так: , і атрымалася дуга, другая таксама так зрабіла і паклала сваю дугу вась так: . Калі іншыя кропачкі прадоўжылі дугі, атрымалася крывая хвалістая лінія: . А вы складзіце са сваіх палачак крывую ломаную лінію". (Дзеці складаюць самастойна ).

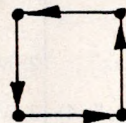
3. "Геаметрычная вуліца"

"У Матэматычным горадзе была вуліца геаметрычных фігур і форм. Адночы каварная гумка сцёрла дамы, і ніхто не мог знайсці патрэбны. Давайце дапаможам жыхарам. Я буду расказваць, а вы — маляваць адпаведную фігуру.

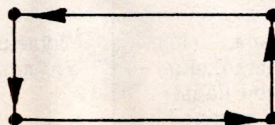
Зараз мы намалюем першы дом. (Выхавальнік у сшытках дзяцей ставіць кропку.) Ад кропкі ўніз правядзіце прамую лінію на 5 клетачак. Потым управа зноў правесці лінію на 5 клетачак. Першую і апошнюю кропкі аб'яднаць прамой лініяй. Якой формы дом атрымаўся?

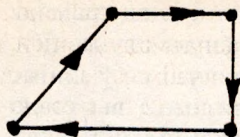


А зараз намалюем другі дом. Ад кропкі ўніз правядзіце лінію на 6 клетачак, потым управа зноў на 6 клетачак, потым угару зноў на 6 клетачак. Першую і апошнюю клетачкі злучыце прамой лініяй. Якой формы дом атрымаўся?



Трэці дом таксама меў іншую форму. Давайце яго намалюем. Ад кропкі правядзіце ўніз прамую лінію на 3 клетачкі, потым управа на 7 клетачак, потым угару зноў на 3 клетачкі. Першую і апошнюю кропкі злучыце. Якая фігура атрымалася?





4. “Гульня з адрэзкамі”

5. “Цудоўныя машыны”

6. “Жыхары збіраюцца ў падарожжа”

І яшчэ адзін дом стаяў на вуліцы. Пабудуем і яго. Ад кропкі ўправа правядзіце прамую лінію на 5 клетчак, потым уніз таксама на 5 клетчак. Ад гэтай кропкі ўлева правядзіце прамую лінію на 7 клетчак. Першую і апошнюю лініі злучыце. Якой формы дом атрымаўся?

А зараз намалюйце кропку і круг. Вось так:

Побач з ім пастаўце кропку і ад яе намалюйце авал:

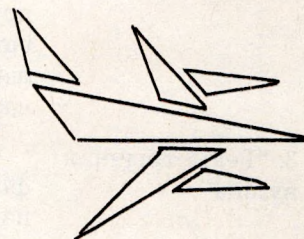
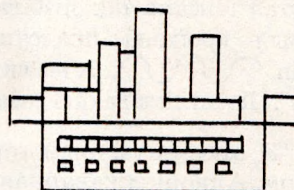
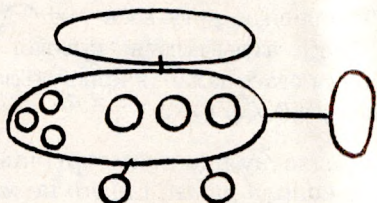


У кожнага дзіцяці стужачка даўжынёй 50 см. Пакуль гучыць музыка, дзеці скачуць. Калі музыка сціхае, выхавальнік падымае картачку, на якой намалеваны востры (тупы, прамы) вугал, або трохвугольнік, квадрат, або ломаная ці хвалістая лінія. Дзеці павінны аб'яднацца ў групу патрэбнай колькасці і скласці са сваіх стужачак фігуру, якую паказаў выхавальнік. У канцы гульні дзеці злучаць канцы сваіх стужачак так, каб атрымалася прамая лінія.

“У Матэматычным горадзе было шмат розных машын. Кожная з іх умела нешта рабіць (16, с. 7, 8, 11 — 17 па выбару выхавальніка).

Дапамагчы пазбавіцца ад свавольніцы гумкі маглі толькі такія машыны. Падумайце, якую машыну трэба зрабіць, каб справіцца з гумкай. (Дзеці прапануюць машыну, якая памяннае памеры або мае на кнопачцы лічбу “0”.) Намалюйце такую машыну”.

“Жыхары былі вельмі задаволены, што яны пазбавіліся зладзейкі гумкі. Яны вырашылі адправіцца ў падарожжа. Для гэтага ім трэба было пабудаваць машыны, на якіх яны паедуць. Паколькі жыхары былі незвычайнымі, то і транспарт у іх быў асаблівы”. (Прапанаваць дзецям аднаго раду намалюваць верталёт толькі з кругоў і авалаў, дзецям другога раду — параход толькі з прамавугольнікаў, дзецям, якія сядзяць на трэцім радзе, — самалёт толькі з трохвугольнікаў.)



7. “Падарожжа па моры”

Прапанаваць дзецям уявіць сабе, што яны плывуць па моры. Спачатку быў моцны вецер, шторм, вялікія хвалі. Потым вецер сціх, хваляў не стала, мора ціхае, спакойнае, ласкавае. Пад адпаведную музыку дзеці рухамі перадаюць стан мора. У канцы гульні ляжаць на дыване, расслабіўшы мышцы цела. Суправаджае музыка М. А. Рымскага-Корсакава “Шахаразада” №1 — “Мора”.

Назва гульнявога комплексу	Змест гульнявога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
4. “Час — справа, гадзіна — забаве”	1. “Цік-так” 2. “У сонейка ў гасцях” 3. “Хто хутчэй складзе” (4) 4. “Усяму свой час” 5. “Раскладзі па парадку” (5, 14) 6. “Задам наперад” (17) 7. “Дзень надыходзіць — усё ажывае, ноч надыходзіць — усё замірае”	1. Мысленне, увага 2. Мысленне 3. Мысленне, увага 4. Уяўленне 5. Мысленне 6. Уяўленне, мысленне 7. Уяўленне, памяць	1. Замацоўваць парадкавае лічэнне, практыкаваць у высвятленні адносін паміж сумежнымі лікамі 2. Знаёміць з рознымі гадзіннікамі, вучыць вызначаць час па гадзінніку 3. Фарміраваць пачуццё часу, вучыць выкладаць узор з палачак 4. Замацоўваць веданне характэрных прыкмет розных частак сутак і розных пораў года 5. Замацоўваць веды аб наваколлі, практыкаваць у арыенціроўцы ў сагітальным напрамку 6. Замацоўваць веды аб наваколлі 7. Замацоўваць веды аб наваколлі, з'явах прыроды ў розных часіны сутак

1. “Цік-так”

Спачатку ўключыць запіс музычнай застаўкі перадачы “Спакойнай ночы, малышы” (імітацыя хода гадзінніка). Пазнаёміць дзяцей з цыферблатам гадзінніка, спытаць, якой ён формы, што на ім намалявана, назваць лічбы. Калі лічбы стаяць няправільна, расставіць іх па парадку. Потым вялікая стрэлка макета гадзінніка паказвае якую-небудзь лічбу, а дзеці кладуць перад сабой столькі ж фішак або на адну больш ці менш. Потым выхавальнік прапануе вызначыць, на якой лічбе стаіць стрэлка, калі вядома, што гэты лік большы за 5, але меншы за 7. Хто першы адгадае, атрымае фішку. Падобнае заданне паўтарыць некалькі разоў.

2. “У сонейка ў гасцях”

Нагадаць казку “У сонейка ў гасцях”. Спытаць, што здарылася, калі аднойчы хмарка закрыла сонейка? (Жывёлы не ведалі, калі прыйдзе раніца, поўдзень.) Вось прыйшлі звяры ў госці да сонейка. І ведаеце, што яно зрабіла? Сонейка падарыла сябрам сапраўдны гадзіннік і расказала вельмі цікавую гісторыю: “Некалі даўным-даўно не было ніякіх гадзіннікаў. Сачыць за часам людзям дапамагала толькі сонца. Людзі заўважылі, што ад прадметаў, на якія свеціць сонца, падае цень. Калі сонца знаходзіцца нізка ад зямлі і свеціць збоку, то цень вельмі доўгі. А чым вышэй падымаецца сонейка, тым менш становіцца цень. (Паказаць дослед з лямпай.) Кожны дзень сонейка павольна падымалася над зямлёй, а цень ад прадметаў паказваў, колькі часу засталася да поўдня, вечара, ночы”.

Паведаміць дзецям аб тым, што потым людзі прыдумалі прыбор для вымярэння часу — пясочны гадзіннік. Растлумачыць, чаму ён так завецца, асабліваці яго работы.

Расказаць, што існаваў таксама вогненны гадзіннік.

Па вогненнаму і пясочнаму гадзіннікам можна было сачыць за часам нават тады, калі сонца не было відаць.

“Прайшло шмат гадоў, пакуль людзі прыдумалі і вынайшлі механічны, больш дакладны гадзіннік”. (Калі ёсць магчымасць, трэба паказаць дзіцячы гадзіннік, на якім можна бачыць работу шэсцярыняў.)

Методыку знаёмства дзяцей з адрэзкам часу (*секунда, хвіліна*) гл. у дапаможніку Т. Д. Рыхтэрман “Формирование представлений о времени у детей дошкольного возраста”.

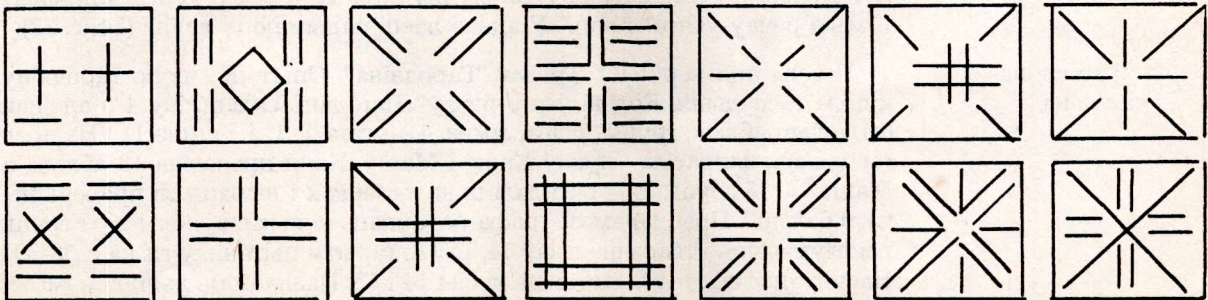
Пазнаёміць з паняццямі *цыферблат, лічбы, стрэлка*.

Прачытаць урывак з верша М. Чарняўскага “Дзівосны гадзіннік”:

Беглі сцэжачкай Секунды,	“Як Секунды нам дагнаць?..”
Шчабяталі сёстры ўслых, —	Следам кінуліся тут —
Выхваляліся Секунды:	Але бег які ў Мінуты?!
“Мы — хутчэйшыя за ўсіх.	Спахаліліся Мінуты:
Не паспееш “А-а” сказаць —	“Даганяць — адны пакуты...”
Нас ужо і не дагнаць!..	Сапраўды, каб шпарка топаць,
Фу-ты ну-ты, фу-ты ну-ты! —	Трэба ім старання шмат:
Спакваля ішлі Мінуты.	Толькі крок Мінута зробіць,
Сталі думаць ды гадаць:	А Секунда — ШЭСЦЬ-ДЗЕ-СЯТ!

3. “Хто хутчэй складзе”

Прапанаваць дзецям разгледзець узоры, якія намаляваны на дошцы выхавальніка:



Потым ён прапануе скласці па чарзе кожны з узораў, вызначаючы пры гэтым, колькі секунд патрабавалася, каб скласці той ці іншы ўзор. Пераможцам будзе той, хто складзе першым.

4. “Усяму свой час”

Прапанаваць дзецям падзяліцца на 2 каманды. Дзеці 1-й каманды пад музыку ўтвараюць рухамі вобраз якой-небудзь пары года, дзеці 2-й каманды адгадваюць. Потым дзеці 2-й каманды ўтвараюць кампазіцыю, якая адпавядае якой-небудзь частцы сутак, а дзеці 1-й — адгадваюць.

5. “Раскладзі па парадку”

Прапанаваць дзецям разгледзець наборы карцінак (у кожнага па 5 — 6 і раскласці іх па парадку злева направа. (Вызначыць, што цяжэй, што даўжэй, хто хутчэй, і г.д.).

6. “Задам наперад”

Прапанаваць дзецям прыдумаць сувязь да малюнкаў, на якіх намаляваны падзеі, што адбываюцца з бегам часу, змяняючы адна адну. Напрыклад, яйка і птушка (“птушка знесла яйка” або “з яйка вылупілася птушка”), дрэва і жалуды (“на дрэве паспелі жалуды” або “з жолуда вырасла дрэва”), малюнак і будынак (“на малюнку намалявалі будынак” або “будынак пабудаваў на малюнку”) і г.д.

7. “Дзень надыходзіць...”

Паведаміць дзецям, што не ўсё замірае ўначы. Нагадаць птушак і жывёл, якія не спяць ноччу. Потым пад музыку дзеці рухамі перадаюць характар дня (энергічны, бадзёры) і ночы (таямнічая, павольная). Потым дзеці адпачываюць з расслабленымі мышцамі. Калі дзеці паказваюць “дзень”, гучыць музыка “Полька Янка”, калі “ноч” — беларуская народная музыка “Перапёлачка”.

Назва гульніавага комплексу	Змест гульніавага комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
5. “Вось які ў нас ураджай, не лянуйся, усё збірай”	1. “Палічы, колькі...” (14) 2. “Гародніна і садавіна” 3. “Пачастуйся, калі ласка” 4. “Хто больш збрэз” 5. “Зробім парадак” (14) 6. “Вызнач розныя якасці” 7. “Расце — не расце”	1. Увага, мысленне 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Успрыманне 5. Мысленне 6. Уяўленне 7. Тое ж	1. Замацоўваць веданне лічбаў, парадкавае лічэнне да 13 2. Практыкаваць у параўнанні мностваў пры дапамозе графаў, пазнаёміць з утварэннем лікаў 14, 15, практыкаваць у колькасным лічэнні. Пазнаёміць з лікамі 14, 15 і з лічбамі, якімі яны абазначаюцца 3. Замацоўваць уменне арыентавацца на лісце паперы, веданне сувязей і адносін лікаў да 15 у натуральным радзе 4. Замацоўваць навыкі лічэння, развіваць пачуццё часу 5. Пашыраць веды аб наваколлі, замацоўваць веданне геаметрычных фігур, вучыць выконваць аперацыі над мноствамі 6. Пашыраць веды аб наваколлі 7. Тое ж

1. “Палічы, колькі...”

Прапанаваць дзецям разгледзець табліцу і назваць, што яны бачаць. Задаць пытанні: “Колькі рэчаў у верхнім радзе? Колькі ў правым слупку? Колькі гародніны ў другім слупку справа? Колькі ўсяго садавіны? Колькі рэчаў усяго? і інш.” У адказ дзеці падымаюць лічбы (14, с. 29).

2. “Гародніна і садавіна”

Прачытаць верш Ю. Тувіма “Гародніна”. Спытаць, якую гародніну купіла гаспадыня. Колькі ўсяго рэчаў? Нагадаць склад ліку 4 з адзінак (садавіна: яблык, груша, сліва, лімон. 4 — гэта 1, 1, 1 і яшчэ 1). “На абед гаспадыня запрасіла ўнукаў Кацю і Машу. Каця прынесла 13 яблык, а Маша — 13 груш. Яны раскласці іх на талерках і вырашылі праверыць, чаго больш”. Пры дапамозе графа параўнаць колькасць яблыкаў і груш, растлумачыць утварэнне лікаў 14, 15. (Алгарытм пытанняў гл. на с. 58–59). Насупраць мностваў выставіць лічбы 14 і 15. Пазнаёміць дзяцей з імі.

3. “Пачастуйся, калі ласка”

Выхавальнік раскладае карцінкі, на якіх намаляваны грыбы, арэхі, яблыкі і г.д., у розных месцах магнітнай дошкі або фланелеграфа (гл. каляровую ўклейку, мал. 16).

Прапануе ўявіць сабе, што гэта стол, на якім расставілі пачастункі. Пытанні да дзяцей: “Дзе ляжыць капуста? (У правым верхнім вуглу.) і г.д.” Той, хто правільна назаве, атрымлівае карцінку з пачастункам. Потым выхавальнік збірае карцінкі і прапануе раскласці іх па парадку. (На кожным малюнку розная колькасць прадметаў ад 1 да 15.) Дзеці вызначаюць, што для гэтага трэба спачатку падлічыць колькасць розных пачастункаў на кожным з малюнкаў (гл. каляр. ўкл., мал. 17).

Колькасць адзначаць лічбай. Потым раскласці карцінкі па парадку і пры дапамозе пытанняў вызначыць сувязі і адносіны лікаў у лікавым радзе ад 13 да 15. Спытаць у дзяцей, як атрымаць паслядоўны або папярэдні лік.

4. “Хто больш збрэ?”

Па падлозе групавога пакоя раскіданы каштаны. Выхавальнік пры дапамозе гадзінніка вызначае, хто больш збрэ “бульбы” (каштанаў) за 5 с, 10 с, 15 с. За гадзіннікам могуць сачыць самі дзеці, вызначаць пройдзены час. Па сігналу выхавальніка падлічваюць вынікі. Перамагае той, хто больш збрэ.

5. “Зробім парадак”

Прапанаваць дзецям разгледзець геаметрычныя фігуры, што ляжаць у іх на сталах і ўявіць сабе, што гэта — гародніна і садавіна. Напрыклад, вялікі чырвоны круг — памідор, маленькі — вішня, вялікі жоўты — бульба, вялікі зялёны — яблык і г.д. Прапанаваць дзецям класіфікаваць мноства рэчаў (сабраны ўраджай) па розных якасцях (падзяліць мноства на часткі): круглыя, чырвоныя, зялёныя, вялікія, якія вырошчваюць на градцы, якія растуць на дрэвах, якія ўжываюць у ежу сырымі, якія — прыгатаванымі і г.д. У кожнага дзіцяці 3 табліцы з кругамі (гл. каляр. ўкл., мал. 18).

6. “Вызначы розныя якасці”

Прапанаваць дзецям паказаць пры дапамозе мімікі і рухаў, што чалавек адчувае — прыемны або непрыемны пах; есць кіслае; горкае; салодкае; салёнае: назваць прадметы, якія адпавядаюць гэтым якасцям. Чалавек дакрануўся да нечага гарачага; халоднага; трымае нешта круглае; цяжкае. Прапанаваць заплюшчыць вочы і дакрануцца да картачкі, якая ляжыць у канверце. Уявіць сабе, да чаго дакрануліся. Потым дзеці мяняюцца канвертамі з картачкамі. На картачках наклеены: фальга; наждачная папера; запалкі; крупы; шнур; футра; байка; кляёнка; павелічальнае шкло; гумка і інш.

7. “Расце — не расце”

Дзеці прысядаюць, а выхавальнік называе якія-небудзь рэчы (напрыклад, кавун, морква, дрэва, кветка, дом, кацяня і інш.). Калі названая рэч адпавядае ўмове “расце”, дзеці перадаюць рухамі (кавун расце ўшыр, кветка — угару і г.д.). Непалітыя расліны вянуць. Пад музыку дзеці адпачываюць. Для “адпачынку” можна выкарыстаць музыку П. І. Чайкоўскага (струнны квартэт №1, ч. 2 Andante cantabile).

Назва гульнявога комплексу	Змест гульнявога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
6. “Запрашаем на кірмаш”	1. “Вось дык кірмаш!” 2. “Гандлёвыя рады” (16) 3. “Пакупкі” 4. “Пераўтварыліся самі” 5. “Карусель” 6. “Гандляр” 7. “Адпачынак”	1. Памяць, увага 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Уяўленне 5. Мысленне 6. Уяўленне 7. Тое ж	1. Вучыць дзяцей арыентавацца па плану, замацоўваць колькаснае лічэнне 2. Замацоўваць колькаснае лічэнне да 15, вучыць лічыць групы 3. Замацоўваць склад лікаў да 10 з двух меншых 4. Пашыраць веды аб уласцівасцях наваколля 5. Замацоўваць уменне параўноўваць прадметы па даўжыні, развіваць вокамер 6. Пашыраць веды аб уласцівасцях наваколля

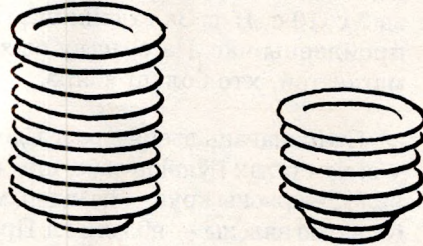
1. “Вось дык кірмаш!”

Пад гукі музыкі дзеці ўваходзяць у залу (на кірмаш). Суправаджэнне можа быць наступным: грамзапіс фальклорнага ансамбля “Свята” (мастацкі кіраўнік У. Купрыяненка). Па дарозе яны бачылі 4 грыбы, 1 елку, 3 рамонкі, 2 зайчыкаў. “Гандляр” пытаецца ў дзяцей, адкуль яны прыехалі, што бачылі па дарозе. Потым ён дае ім карту, па якой госці змогуць арыентавацца на кірмашы. Па карце дзеці вызначаюць, што справа ад увахода знаходзяцца гандлёвыя рады, злева — батлейка і г.д. Гучыць “Чашка і Смешка”.

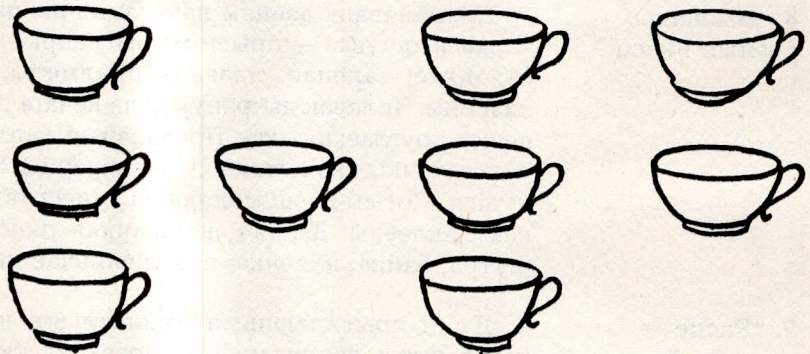
2. “Гандлёвыя рады”

Пад гукі музыкі (“Галоп”) дзеці падыходзяць да гандлёвых радоў. Выхавальнік задае пытанні, якія тычацца вызначэння колькасці розных прадметаў:

— Колькі талерак у правым і левым слупках?



— Колькі кубкаў у кожным радзе? Колькі радоў? Пакажыце слупкі, у якіх па 3 кубкі. Колькі такіх слупкоў? Колькі ўсяго кубкаў? і г. д.



3. “Пакупкі”

Выхавальнік прапануе дзецям зрабіць пакупкі. Але спачатку трэба разгледзець, якія ў іх ёсць грошы. (У кожнага дзіцяці — “разліковыя білеты” (несапраўдныя) вартасцю 1, 3, 5, 10 рублёў.) Гандляр паказвае дзецям тавар (цацкі, падзелкі, сувеніры і інш.) і кажа яго кошт (да 10 рублёў). Дзеці павінны выкласці кошт гэтага прадмета, карыстаючыся “білетамі”. Хто першы правільна складзе, атрымае пакупку. Усе дзеці павінны нешта атрымаць.

4. “Пераўтварыліся самі”

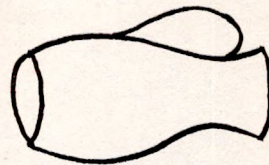
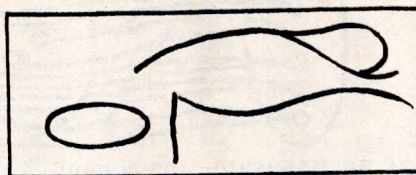
Дзеці ўтвараюць 2 групы. Потым дзеці адной з груп уяўляюць сабе, які тавар можа прадавацца, напрыклад, у лаўцы з посудам (міскі, лыжкі, кубкі, вазы і інш.) і “пераўтвараюцца” (выяўляюць сабой) у гэтыя рэчы. Дзеці другой групы адгадваюць. Потым групы мяняюцца месцамі і іншыя дзеці “пераўтвараюцца” ў іншыя рэчы (жывёл, гародніну, цацкі і інш.). Адзін прадмет могуць паказваць некалькі дзяцей.

5. “Карусель”

На стале па колькасці дзяцей раскладзены стужачкі рознай даўжыні. Выхавальнік кажа, што для таго, каб зрабіць карусель, трэба на кола пачапіць рознакаляровыя стужачкі па парадку ад самай доўгай да самай кароткай. Дзеці на вока знаходзяць патрэбную стужачку і чапляюць яе на кола. Калі ўсе стужачкі яны пачэпаць, становяцца ў круг, бяруцца адной рукой за канец стужкі, ходзяць па кругу і спяваюць (гл. каляровую ўклейку, мал. 19).

6. “Гандляр”

У дзяцей лісты паперы, на якіх намалювана некалькі неадзначаных асобных дэталаў. Дзеці павінны ўявіць сабе які-небудзь прадмет, які прадаецца на кірмашы, і намалюваць яго так, каб усе дэталаў ўвайшлі ў склад аднаго прадмета:



Гульнію можна суправаджаць музыкай: у выкананні ансамбля “Свята” сюіта “Народная музыка Іванаўскага раёна”.

7. “Адпачынак”

Да вечара ўсе вельмі стаміліся і ляглі адпачыць. Пад гукі музыкі дзеці ляжаць на дыване з расслабленымі мышцамі.

Назва гульніаваго комплексу	Змест гульніаваго комплексу	Развіццё пазнавальных працесаў	Адукацыйныя задачы
7. “У свеце казак”	<ol style="list-style-type: none"> 1. “Не з’явай!” (7) 2. “Казачны карнавал” 3. “Вясёлы танец” 4. “Усё наадварот” 5. “Сквапныя медзвездзянты” 6. “Дапамажы сябрам” 7. “Жывая і мёртвая вада” 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Памяць, увага 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Тое ж 5. Тое ж 6. Уяўленне 7. Тое ж 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Замацоўваць веданне лікаў і лічбаў, веды дзяцей аб характэрных з’явах прыроды на працягу года 2. Пазнаёміць з ўтварэннем лікаў 16, 17, замацоўваць колькаснае лічэнне да 17, вучыць параўноўваць мноствы пры дапамозе графаў 3. Вучыць складаць мноствы, параўноўваць іх пры дапамозе графаў 4. Практыкаваць у называнні супрацьлеглых паняццяў 5. Вучыць падзяляць прадметы на часткі і параўноўваць іх 6. Вучыць падзяляць геаметрычныя фігуры на часткі і складаць з іх прадметы

1. “Не з’явай!”

Спытаць дзяцей, у якую пару года адбываюцца падзеі ў казках “Тры парсючкі”, “Дванаццаць месяцаў”, “Зайкава хатка”, “Снягурачка”, “Марозка”, “Рукавічка”, “Сіўка-бурка”, “Зімоўе звяроў” і інш. Потым выхавальнік пачынае расказваць казку, ужываючы пры гэтым лікі для вызначэння памераў, колькасці, вагі і інш. Пачуўшы які-небудзь лік, дзеці павінны знайсці і паказаць картачку з адпаведнай лічбай. Напрыклад: “Сабраліся аднойчы героі з усіх казак і пабудавалі дом у 12 паверхаў. У кватэры № 5 жылі героі казкі “Тры парсючкі”. На 3-м паверсе — героі казкі “Воўк і сямёра казлянят”. Раней за ўсіх, у 6 гадзін раніцы, прачынаўся пеўнік. Сарокаварона варыла для ўсіх кашу. Для гэтага яна брала 9 кг круп, а Курачка Раба пякла аладкі, для якіх ёй патрабавалася 12 кг мукі” і г.д.

2. “Казачны карнавал”

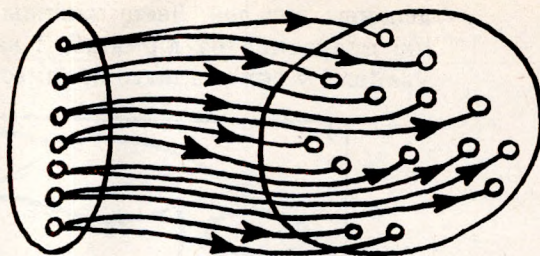
“Аднойчы ўсе героі сабраліся на казачны карнавал. Ва ўсіх былі розныя маскі і ніхто нікога не мог пазнаць. Усе сябравалі, ніхто нікога не пужаў. Зайчык скакаў з Нязнайкам, Ліса — з Карабасам-Барабасам, Воўк — з Мальвінай, Мядзведзь — з Чырвонай Шапачкай і г.д. Пры дапамозе графа параўнаўце мноства герояў-звяроў і мноства герояў-лялек, растлумачце ўтварэнне лікаў 16 і 17”. (Алгарытм пытанняў гл. на с. 58-59).

3. “Вясёлы танец”

Прапанаваць вырашыць праблемныя сітуацыі: 2 стрэлкі ідуць да адной кропкі — што гэта азначае? (2 героі з мноства звяроў скачуць з адным героем з мноства лялек і наадварот).

Прапанаваць дзецям самастойна намалюваць графаў, якіх б

адлюстроўваў, як кожны з 7 гномаў скача з 2 зайчыкамі:



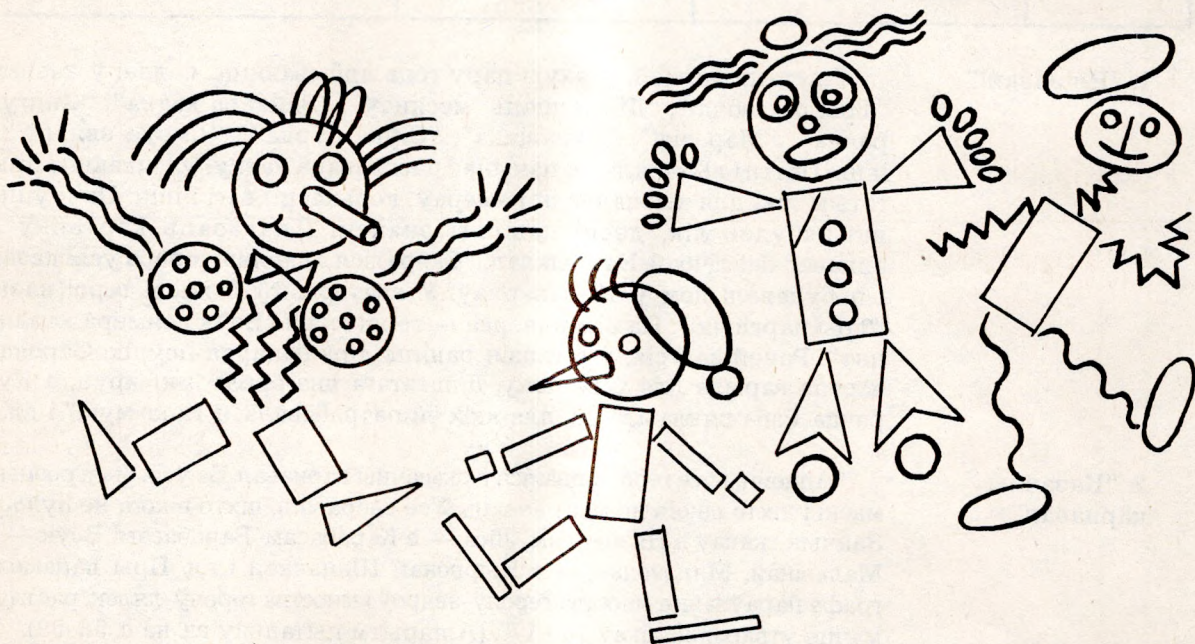
Потым прапанаваць адзначыць 3 парсючкоў рознакаляровымі кружккамі, а Ката, Пеўня і Лісу — геаметрычнымі фігурамі. Дзеці павінны скласці пары для танцаў так, каб яны кожны раз былі розныя.

4. “Усё наадварот” Прапанаваць дзецям уявіць сабе, што яны трапілі разам з Алісай у Залюстроўе, дзе ўсё наадварот. Выхавальнік кідае дзіцяці мяч і называе прадмет або якасць, а дзіця, якое зловіць мяч, называе супрацьлеглае паняцце.

5. “Сквапныя медзвездзянты” “А ў гэты час сквапныя медзвездзянты, як заўсёды, не маглі падзяліць падарункі і пачастункі. Ім на дапамогу прыйшлі Нязнайка і Бураціна. Але яны таксама не ведалі, як падзяліць пачастункі пароўну. Давайце ім дапаможам”.

Прапанаваць дзецям падзяліць круг (торт) на 4 часткі і параўнаць іх, а потым палоску (цукерку) пры дапамозе меркі падзяліць таксама на 4 роўныя часткі. (Аб неабходнасці выкарыстання меркі пры дзяленні “цукеркі” дзеці павінны здагадацца самі. Алгарытм пытанняў гл. на с. 64).

6. “Дапамажы сябрам” Прапанаваць дзецям разгледзець казачных герояў, намалёваных на дошцы, і назваць, якія геаметрычныя фігуры, лініі яны бачаць. Выхавальнік кажа, што казачныя героі сабраліся падарожнічаць, але ім няма на чым ехаць. Прапанаваць дзецям узяць лісты паперы і пры дапамозе нажніц выразаць розныя геаметрычныя фігуры і скласці з іх розны транспарт:

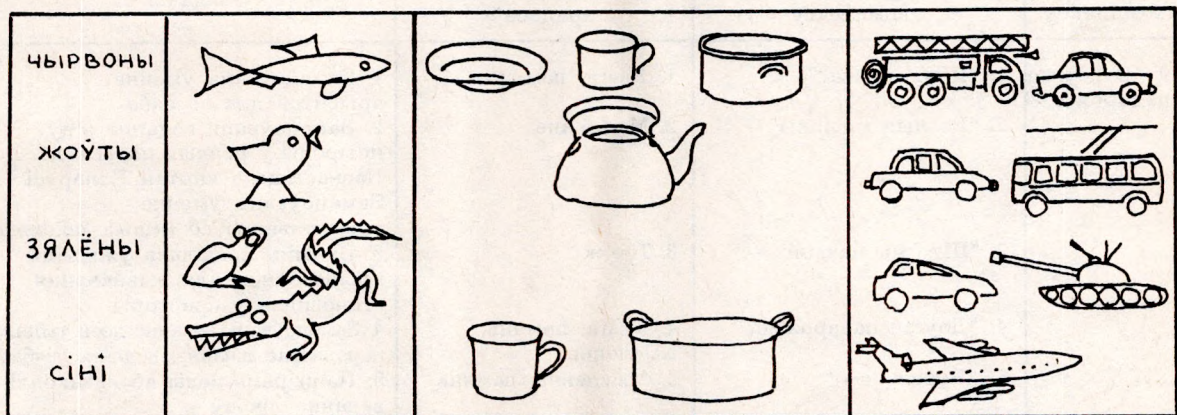


7. “Жывая і мёртвая вада” Прапанаваць дзецям уявіць сабе, што яны трапілі ў казку і выпілі мёртвай вады. Пад гукі музыкі дзеці ляжаць, расслабіўшы мышцы. Але чараўнік папырсаў на іх жывой вады. І ўсе ажылі. (Музычнае суправаджэнне: а) беларуская народная песня “Рэчанька”; б) Р. Пукст “Полька”.)

Назва гульніавага комплексу	Змест гульніавага комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
8. “Выстава цудаў”	1. “Што змянілася?” 2. “Цікавыя рэчы” 3. “Параўнай” 4. “Прыгадай і назаві” 5. “Падобны — не падобны” (1) 6. “Чаго ў свеце не бывае”(17) 7. “Самае лёгкае — самае цяжкае”	1. Увага 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Памяць, мысленне 5. Мысленне 6. Уяўленне 7. Тое ж	1. Замацоўваць колькаснае лічэнне да 16, уменне арыентавацца на лісце паперы 2. Замацоўваць веданне сувязей і адносін паміж лікамі натуральнага рада да 10. Пазнаёміць з утварэннем ліку 18. Пазнаёміць з лічбамі 16, 17 3. Вучыць параўноўваць сумежныя лікі да 10. Практыкаваць у карыстанні знакамі: <, >, = 4. Вучыць бачыць геаметрычную форму ў прадметах 5. Замацоўваць веды аб наваколлі 6. Тое ж 7. Тое ж

1. “Што змянілася?”

Спытаць у дзяцей, якія рэчы ёсць на выставе (павінна быць 16 рэчаў). Задаць пытанні: “Колькі рэчаў у адным радзе? (2, 3) Колькі рэчаў у правым (левым, сярэднім) слупку? (Дзеці павінны паказваць лічбай.) Што знаходзіцца ў ніжнім радзе правага слупка? Што знаходзіцца ў другім радзе левага слупка? Што знаходзіцца ў верхнім радзе сярэдняга слупка? і г.д. Вызначыць, па якой прыкмеце раскладзены рэчы”. Потым выхавальнік убірае або мяняе месцамі якую-небудзь карцінку, а дзеці вызначаюць, што змянілася.



2. “Цікавыя рэчы”

На дошцы вывешаны выявы розных прадметаў. Дзецям трэба іх разгледзець і вызначыць, па якой прыкмеце іх можна раскласці (пасажырскі транспарт; бытавая тэхніка; машыны, якія дапамагаюць у працы; інструменты для працы людзей розных прафесій; спартыўны інвентар; рэчы, што патрабуюцца вучням; мэбля; сувеніры; што пабудавана чалавекам (дамы, масты, дарогі); прырода (зоркі, лес, возера, рака, сонца, воблака) і г.д. Колькасць рэчаў кожнага віду павінна павялічвацца на 1 так, каб атрымалася лікавая лесвічка. Напрыклад, бытавая тэхніка (тэлевізар, пыласос, лямпа, тэлефон) — 4; машыны, якія дапамагаюць людзям будаваць (бульдозер, ЭВМ, экскаватар, пад’ёмны кран, грузавік), — 5 і г.д. Вызначыць лічбамі колькасць рэчаў і аб’ектаў у кожным з выдзеленых відаў (да 10). Пры дапамозе пытанняў выявіць сувязі і адносіны паміж лікамі ў лікавым радзе.

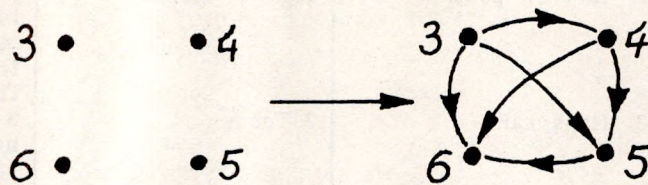
Паведаміць дзецям, што ў склад формы кожнай машыны ўваходзяць кругі і прамавугольнікі (корпус, кузаў, кабіна). Прапанаваць параўнаць мноствы прамавугольнікаў і кругоў, намаляваных у двух графах (у адным — прамавугольнікі, у другім — кругі). Растумачыць утварэнне ліка 18.

(Алгарытм пытанняў гл. на с. 58-59). Пазнаёміць з лічбамі 16, 17.

3. “Параўнай”

“Шмат на выставе розных цудаў. Давайце зараз параўнаем лікі, каб даведацца, чаго больш, а чаго менш”. Напомніць знакі: $<$, $>$, $=$. Прапанаваць паставіць гэтыя знакі паміж лікамі. (Лікі загадзя напісаны ў сшытках.)
 $2 < 3 < 4$, $5 > 3 < 6$

Ускладненне: правесці стрэлкі ад меншага ліку да большага:



4. “Прыгадай і назаві”

Выхавальнік кідае дзіцяці мяч і называе якую-небудзь геаметрычную фігуру, а дзіця — прадмет гэтай формы. Потым наадварот. Можна назваць прадмет або з’яву, а дзіця павінна назваць 5 яго якасцей і ўласцівасцей.

6. “Чаго ў свеце не бывае”

Выхавальнік называе якую-небудзь рэч або з’яву, а дзеці адказваюць, бывае гэта сапраўды ці не. Потым прапаноўвае дзецям намаляваць што-небудзь такое, што сапраўды не існуе.

7. “Самае лёгкае — самае цяжкае”

Прапанаваць дзецям перадаць рухамі што-небудзь самае лёгкае (павольныя рухі) і самае цяжкае (рухі рэзкія, як у робата, цяжка валяцца на падлогу, адчуваюць цяжкасць ва ўсім целе). Выкарыстаць адпаведную музыку (Д. Ла-Рокк “Тайчэр - Рэг”).

Назва гульнявога комплексу	Змест гульнявога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
9. “Цудоўнае падарожжа”	<ol style="list-style-type: none"> 1. “Што справа?” 2. “Розныя мясціны” 3. “Што мы бачылі” 4. “Доўгае падарожжа” 5. “Вузельчыкі” 6. “Перавёртышы”(5) 7. “Паветраны шар” 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Увага, памяць 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Увага, памяць, мысленне 5. Мысленне, памяць 6. Уяўленне 7. Тое ж 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Замацоўваць уменне арыентавацца ад сябе 2. Замацоўваць веданне з’яў прыроды ў розныя поры года. Пазнаёміць з картай Беларусі. Замацоўваць уменне арыентавацца ад <i>іншых аб’ектаў</i> 3. Вучыць правільна ўжываць прыназоўнікі для вызначэння становішча ў прасторы 4. Замацоўваць веданне дзён тыдня, парадкавае лічэнне, веданне лічбаў 5. Пашыраць веды аб наваколлі, веданне лічбаў 6. Замацоўваць веды аб наваколлі 7. Тое ж

1. “Што справа?”

Дзеці па чарзе падымаюцца і апісваюць тое, што знаходзіцца ў іх справа (злева, спераду, ззаду). Калі дзіця паварочваецца, арыенціры мяняюцца.

2. “Розныя мясціны”

Прапанаваць дзецям разгледзець некалькі карцін-пейзажаў з выявай мясцовасцей Беларусі.

Выхавальнік кажа, што людзі заўсёды вельмі любілі падарожнічаць, а потым малявалі тыя мясціны, якія ім больш за ўсё спадабаліся. Прапанаваць разгледзець карціны і спытаць, якія аб’екты намаляваны (лес, луг, возера, вёска). Вызначыць, у якіх адносінах адзін да аднаго яны знаходзяцца (вёска за возерам і г.д.). Потым дзеці вызначаюць пару года і раскладваюць карціны ў рад у паслядоўнасці змены параў года. Разгляд карцін суправаджае беларуская музыка.

Растлумачыць дзецям, што для таго, каб не заблудзіцца, падарожнікі заўсёды бралі з сабой план-карту мясцовасці, на якой адзначаны ўсе

аб'екты, якія можна бачыць, калі глядзець зверху, напрыклад з самалёта.

Паказаць дзецям прасцейшую карту якой-небудзь мясцовасці, растлумачыць, як вызначыць дамы, дарогі, рэкі, возера.

Прапанаваць паглядзець на карту нашай краіны, растлумачыць, як пазначаны гарады (круг), Мінск, рэкі, азёры.

3. "Што мы бачылі"

"Падарожнікі вельмі любяць расказваць аб тым, што яны бачылі", — кажа выхавальнік.

Растлумачыць дзецям, як ужываюцца розныя прыназоўнікі. Прапанаваць прыдумаць сказы па малюнку з розным ужываннем аднаго і таго ж прыназоўніка:

1) Кубак стаіць на...
Карціна вісіць на...
Мы пойдзем гуляць на...

2) Мы прайшлі пад...
Мышка жыве пад...
Ад дажджу мы схаваемся пад...

3) Посуд мы ставім у...
Хораша гуляць у...
Дзеці любяць купацца у...
Мама ўпляла Машы стужку ў...
Мы хутка пойдзем у...
Коля ўзяў сцяжок у...

4) Мы дайшлі да...
Машыны едуць па...
Воблака плыве па...
Дом стаіць над...
Карціну павесілі над...

4. "Доўгае падарожжа"

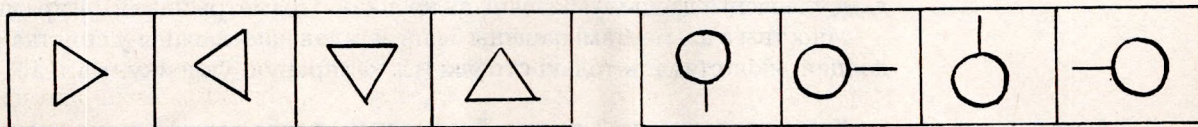
Спытаць: "Колькі часу можна падарожнічаць? (Дзень, тыдзень, месяц, год) Як вызначыць, колькі часу былі ў падарожжы? (Па календары.) Дзеці падзяляюцца на 2 каманды, кожны член якой — "дзень тыдня". Дні тыдня абазначыць лічбамі або лікавымі карткамі. Па камандзе выхавальніка дзеці строяцца па парадку дзён тыдня: 1) ад серады; 2) ад пятніцы; 3) ад панядзелка і гд. Спытаць: "Які першы (трэці, чацвёрты, сёмы) дзень тыдня? Колькі дзён ад аўторка да нядзелі? Па Беларусі мы падарожнічалі 3 дні. Выехалі ў панядзелак. Калі скончылі падарожжа? і гд."

5. "Вузельчыкі"

Выхавальнік прапануе прыгадаць падарожнікам усё, што яны бачылі ў падарожжы па Беларусі. Для гэтага дзеці ўтвараюць "вузельчыкі" (сувязь) паміж 2 карцінкамі і лічбамі, якія паказвае выхавальнік. Адзін з малюнкаў — з выявай рэчаў дэкаратыўна-ўжыткавага мастацтва. Напрыклад, малюнкi "куфэрак", "дзяўчынка", лічба 12. Вузельчык: "Калі дзяўчынцы споўнілася 12 гадоў, ёй падарылі куфэрак". Пасля таго як дзеці складуць 5 — 8 "вузельчыкаў" па розных малюнках, выхавальнік прапануе прыгадаць па аднаму малюнку або па лічбе 2 астатнія малюнкi, аб'яднаныя адным "вузельчыкам".

6. "Перавёртышы"

Прапанаваць дзецям прыдумаць і намалюваць, на чым можна падарожнічаць. У дзяцей лісты паперы, на якіх адна і тая ж фігура размешчана па-рознаму:



7. "Паветраны шар"

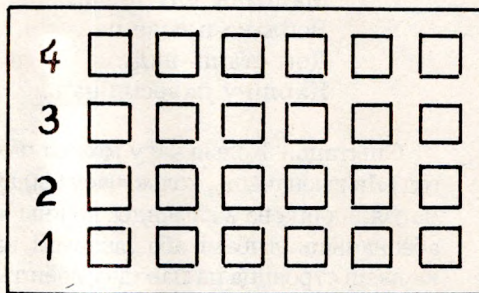
Прапанаваць дзецям уявіць сабе, што яны падарожнічаюць на паветраным шары. У канцы падарожжа шар пачаў здувацца і

павольна апускацца на зямлю. Перадаць рухамі, як здуваецца паветраны шар (М. А. Рымскі-Корсакаў — опера “Сказание о невидимом граде Китеже и деве Февронии”. Тэма апускання ў ваду Кіцяжа, 3-я дзея).

Назва гульнявога комплексу	Змест гульнявога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
10. “Цырк, цырк, цырк”	1. “Ваш білецік” 2. “Вядомыя артысты” 3. “Дрэсіроўшчыкі” 4. “Адгадай, хто гэта” 5. “Фокуснік” 6. “Клоун-жартаўнік”(9) 7. “Ёгі”	1. Увага, мысленне 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Уяўленне 5. Мысленне, уяўленне 6. Уяўленне 7. Тое ж	1. Замацоўваць парадкавае і колькаснае лічэнне, веданне лічбаў, уменне арыентавацца па плане 2. Вучыць параўноўваць мноствы пры дапамозе графаў, пазнаёміць з утварэннем лікаў 19, 20 3. Вучыць параўноўваць мноствы пры дапамозе графаў 4. Пашыраць веды аб наваколлі 5. Вучыць бачыць форму прадмета 6. Пашыраць веды аб наваколлі 7. Тое ж

1. “Ваш білецік”

Перад пачаткам гучыць марш І. Дунаеўскага з кінафільма “Цырк”. У кожнага дзіцяці картачка (білет), на якой чырвоная лічба абазначае рад, сіняя — месца. У выхавальніка на дошцы табліца з планам радоў з месцамі для глядачоў. Дзеці па чарзе падыходзяць да дошкі, называюць свой рад і месца і вызначаюць яго на плане:

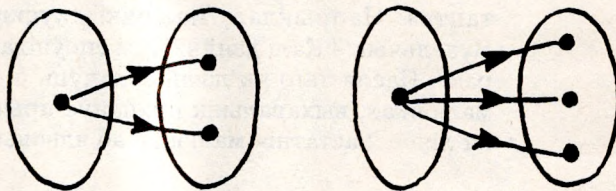


2. “Вядомыя артысты”

Пры дапамозе графа параўнаць колькасць жанглераў і кольцаў, мядзведзяў і веласіпедаў, коней і коннікаў. Пазнаёміць з утварэннем лікаў 19, 20. (Алгарытм пытанняў гл. на с. 58-59).

Пазнаёміць з лічбамі да 20. Знайсці ў групе мноствы, якія складаюцца з 18, 19, 20 адзінак.

Прапанаваць перадаць пры дапамозе графа сітуацыю, калі на адным веласіпедзе едуць 2 мядзведзі, 1 жанглёр трымае 3 колы:



3. “Дрэсіроўшчыкі”

Пры дапамозе стрэлак графа падзяліць паміж звярамі (мядзведзь, малпа, сабака, леў) рэчы (веласіпед, шар, канькі, скакалку) так, каб кожнаму давялося выступіць з рознымі рэчамі. Звяроў і прадметы (па дамоўленасці з дзецьмі) абазначыць кропкамі і геаметрычнымі фігурамі.

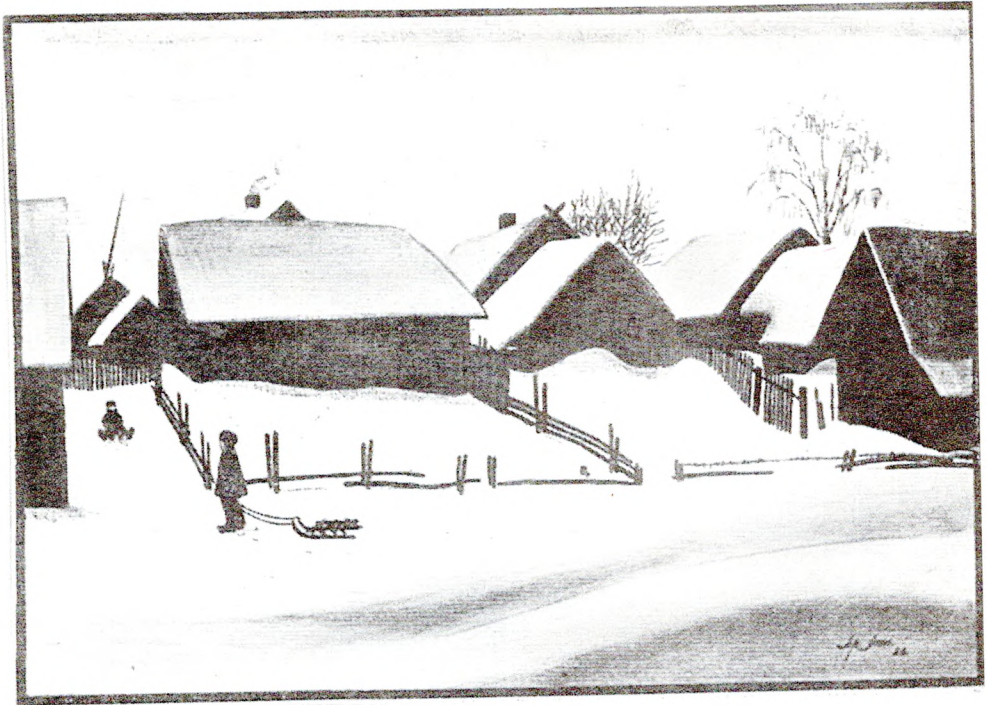
Мноствы з элементамі павінны быць загадзя намаляваны ў сшытках дзяцей, якія ставяць толькі стрэлкі (гл. каляровую ўклейку, мал. 20).

4. “Адгадай, хто гэта”

Дзеці дзеляцца на 2 групы. Дзеці адной групы рухамі паказваюць каго-небудзь з артыстаў (жанглёры, клоуны, дрэсіроўшчыкі, канатаходцы і інш.). Дзеці другой групы адгадваюць. Потым — наадварот.

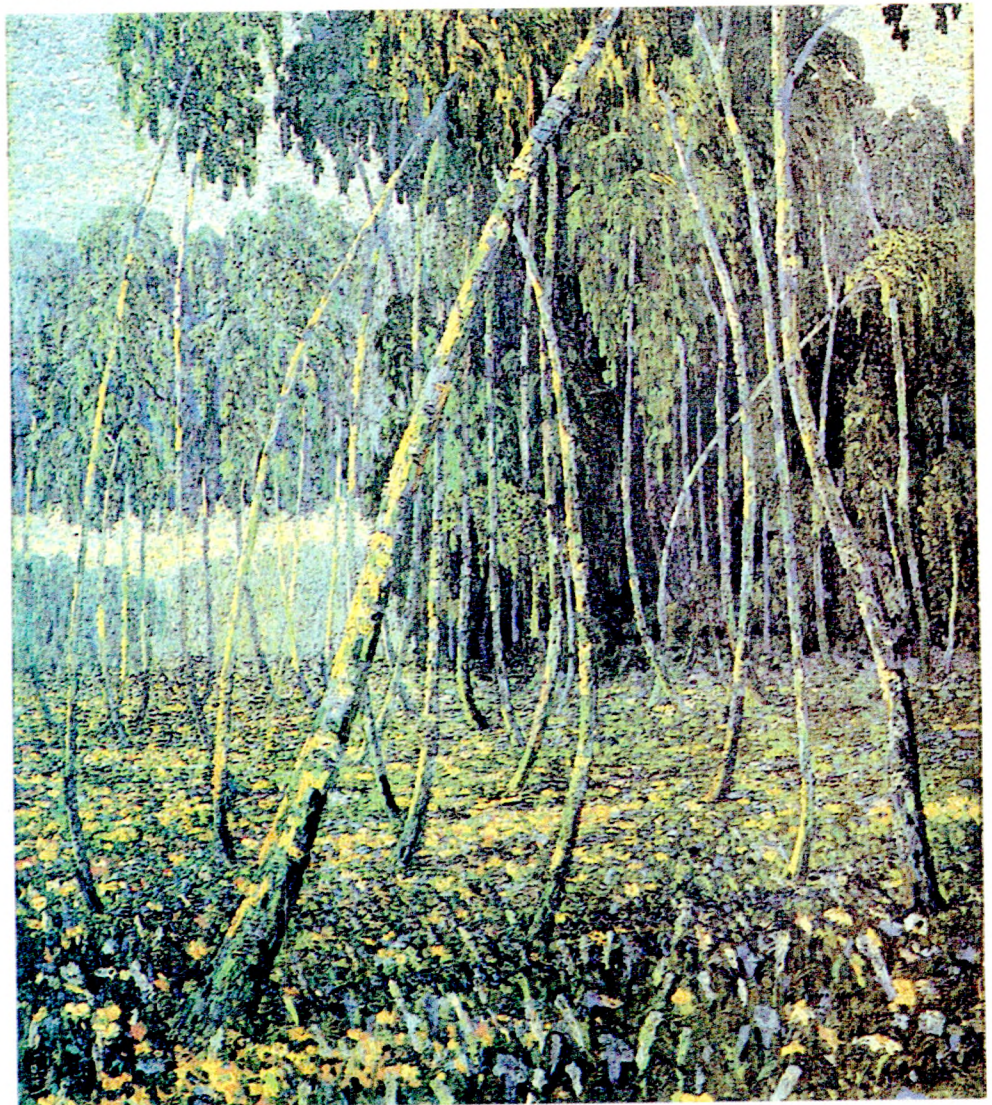
5. “Фокуснік”

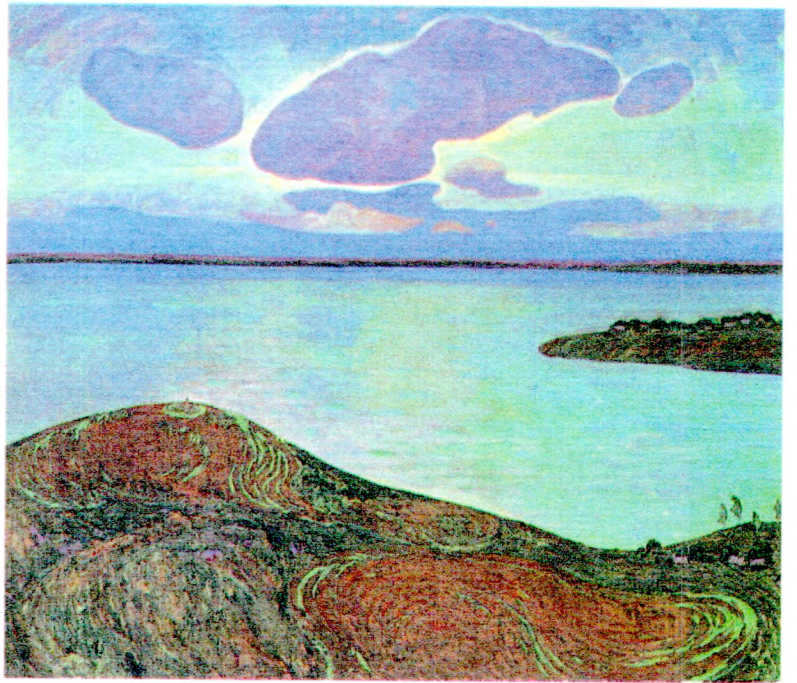
Дзеці ўяўляюць сябе фокуснікамі і складаюць разбітыя вазы. (У



А. Астаповіч. Вясновы краявід. 1928 г.

У. Кудрэвіч. Раніца вясны. 1924 г.





В. Грамыка. Чырвоныя землі Полаччыны. 1970 г.

З. Літвінава. Blütezeit. 1988 г.





Г. Вашчанка. Жнівень. 1975 г.

Л. Шчамялёў. Ліставей. 1977 г.





В. Бяльницькі-Біруля. Блакитная капліца. 1920 г.

В. Цвірка. Блакитны дзень. 1980 г.



кожнага дзіцяці ў канверце “асколкі” ад адной вазы).

6. “Клоун-жаратаўнік”

Прапанаваць дзецям намаляваць артыстаў або жывёл, якія выступаюць у цырку, але так, каб не маляваць саміх герояў. Уявіце, што клоун пажартаваў: ён нечакана схваў артыста, які ў гэты час выступаў на арэне. Але засталіся нейкія сляды, па якіх мы можам здагадацца, хто ў гэты момант быў на арэне. Напрыклад, з-за шторы тырчыць хвост якой-небудзь жывёлы або лапа, або вусы. Гэта можа быць чаравік клоуна, талерка жанглёра, след якой-небудзь жывёлы або адлюстраванне яе вобраза ў шкле ці ў люстэрку. Дзеці павінны самі намаляваць такім чынам, каб атрымалася загадка.

7. “Ёгі”

Выхавальнік прапануе дзецям уявіць сябе ёгамі, незвычайнымі людзьмі, якія могуць кіраваць сваім целам. Яны могуць доўга не дыхаць, некалькі дзён не есці, спаць на шкле і цвіках і пры гэтым добра сябе адчуваць (Ч. Паркер “Блумдидо”).

Назва гульніабо комплексу	Змест гульніабо комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
11. “Кім быць?”	1. “Лікавы рад” (8) 2. “Чарцяжы” 3. “Ану, адгадай” (14) 4. “Каму што патрэбна” 5. “Машыны, якія дапамагаюць” (16) 6. “Вынаходнікі”(9, 17) 7. “Спружына”	1. Увага, памяць 2. Мысленне. 3. Мысленне, увага 4. Мысленне 5. Тое ж 6. Уяўленне, мысленне 7. Уяўленне	1. Замацоўваць веданне лічбаў і лікаў да 20, зваротнае лічэнне 2. Вучыць складаць план пакоя 3. Замацоўваць колькаснае лічэнне, вучыць арыентавацца ў двухмернай прасторы 4. Вучыць складаць мноствы па характэрнай прыкмеце прыналежнасці да прафесіі, фарміраваць абагульненае паняцце <i>мерка</i> 5. Замацоўваць колькаснае лічэнне, лічэнне груп 6. Пашыраць веды аб наваколлі 7. Тое ж

1. “Лікавы рад”

Спытаць у дзяцей, навошта ведаць матэматыку повару, прадаўцу, інжынеру, шафёру, настаўніку, будаўніку і г.д.

Выхавальнік прапануе дзецям вызначыць, хто з іх лепш ведае лічбы і ўмее лічыць. Гульня праводзіцца так, як прапанавана ў дапаможніку (8). Перамагае тая пара, якая першай складзе ўвесь лікавы рад. Потым прапанаваць дзецям палічыць у адваротным напрамку ад любога ліку.

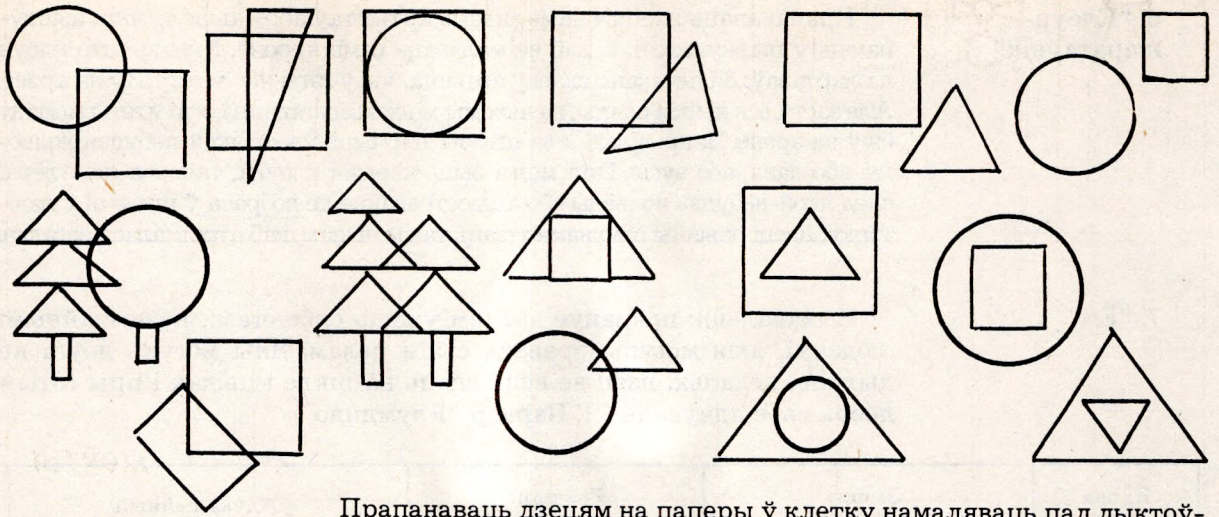
2. “Чарцяжы”

Выхавальнік кажа, што будаўнік, рабочы, інжынер, кравец у сваёй прафесіі павінны ўмець чытаць чарцяжы. Ён паказвае дзецям чарцяжы, на якіх адлюстраваны: адзенне, самалёт, будынак, дэталі, план пакоя або мясцовасці. Прапанаваць вызначыць, людзі якой прафесіі якімі чарцяжамі карыстаюцца. Потым выхавальнік разам з дзецьмі складае план групавога пакоя. Раіць дзецям уявіць сябе лётчыкамі, уявіць сабе, што яны на верталёце ўзняліся ўгару і замёрлі на адным месцы (над дзвярыма), як могуць заміраць толькі верталёты. Цяпер яны глядзяць зверху ўніз і бачаць пакой сваёй групы. Прапанаваць, па-першае, вызначыць агульную форму групавога пакоя. Адпаведную геаметрычную фігуру намаляваць на дошцы. “Цяпер адзначым тое месца, дзе ў нашым пакоі акно, дзверы ў спальны пакой”. Потым выхавальнік прапануе дзецям адзначыць месцы, дзе стаіць розная мэбля, намаляваць на гэтых месцах геаметрычныя фігуры, падобныя на рэчы (прамавугольнік — шафа, маленькія прамавугольнікі — сталы дзяцей, кругі побач з маленькімі прамавугольнікамі — крэслы дзяцей і г.д.).

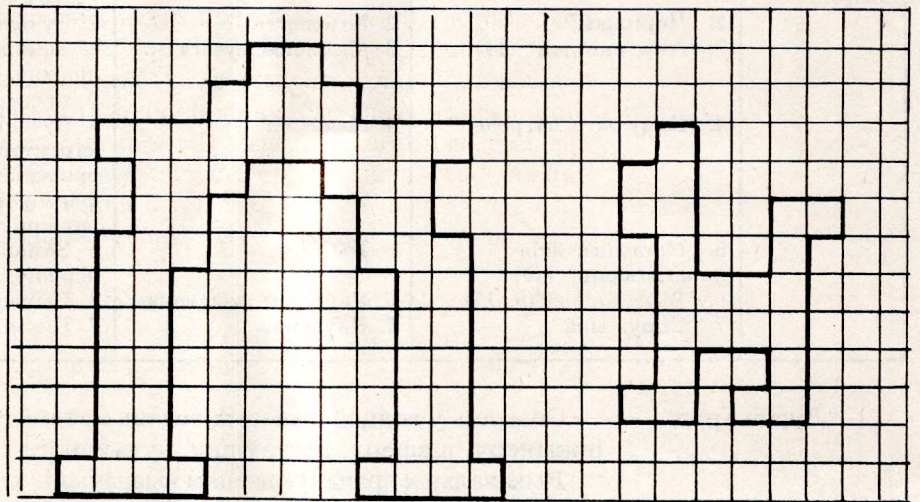
3. “Ану, адгадай”

Прапанаваць дзецям разгледзець малюнкi, вызначыць, якія геаметрычныя фігуры тут намаляваны, і зафарбаваць агульную частку

ў кожнай групе фігур:



Прапанаваць дзецям на паперы ў клетку намаляваць пад дыктоўку выхавальніка розныя прадметы. Дзеці пачынаюць маляваць з кропкі, якая адзначана ў кожнага на лісце:



Дэталі, якіх не хапае, дзеці могуць намаляваць самастойна.

4. “Каму што патрэбна”

Па групавым пакоі размешчаны выявы людзей розных прафесій. У дзяцей — картачкі, на якіх намаляваны розныя рэчы і інструменты (компас, лінейка, градуснік, шалі, грошы, гіры, гадзіннік, сантыметровая стужка, лекала сукенкі, слоікі і інш.). Пакуль гучыць музыка, дзеці павінны знайсці патрэбную выяву.

Спытаць у дзяцей: “Якія рэчы патрэбны для вымярэння? Людзям якіх прафесій яны неабходныя?” Аб’яднаць усе рэчы для вымярэння адным паняццем *мерка*.

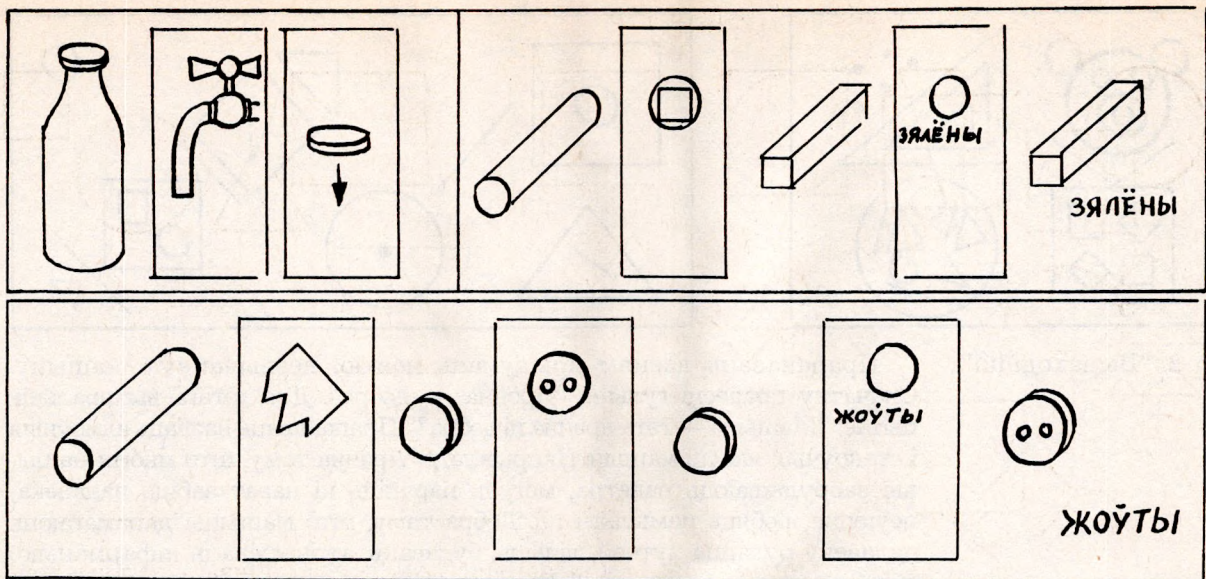
Потым дзеці мяняюцца картачкамі і гульня паўтараецца.

5. “Машыны, якія дапамагаюць”

Раствумаюць дзецям, што людзі прыдумалі шмат машын, якія дапамагаюць ім у працы.

Прапанаваць дзецям вызначыць, якія аперацыі выконваюць гэтыя машыны. Спытаць, ці можна памяняць месцамі машыну, якая налівае малако, і машыну, якая закрывае бутэльку коркам. Што тады адбудзецца?

Прапанаваць дзецям выявіць тое, што выдадуць машыны, якія намаляваны ў іх сшытках (16, с. 19 — 25, па выбару выхавальніка).



Машина, якая робіць гузікі і пакрывае іх жоўтым лакам

6. “Вынаходнікі”

Выхавальнік тлумачыць, што калі побач няма якога-небудзь прадмета, то яго можа замяніць іншы. Вынаходнікі — гэта людзі, якія прыдумваюць і ствараюць новыя прадметы, машыны, каб было лягчэй працаваць, лепш адпачываць, каб людзі менш хварэлі. Прапанаваць дзецям вызначыць, якія функцыі можа выконваць той ці іншы прадмет, напрыклад аловак. (Ім можна маляваць, што-небудзь вымяраць, зрабіць дзірку, пачасацца, скатаць з паперы трубочку і інш.). Можна прапанаваць дзецям скласці загадку пра рэч, называючы толькі яе магчымыя функцыі: “Што такое “зацямялякі”? (шторы) і г.д.

7. “Спружына”

Прапанаваць дзецям перадаць стан спружыны пры дапамозе рухаў: напружана, калі сціснутая або нацягнутая; паслабленая (А. Аляксандраў “Мядзведзь танцуе пад флейту”).

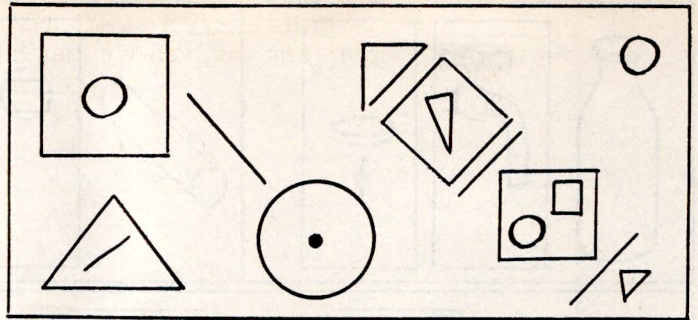
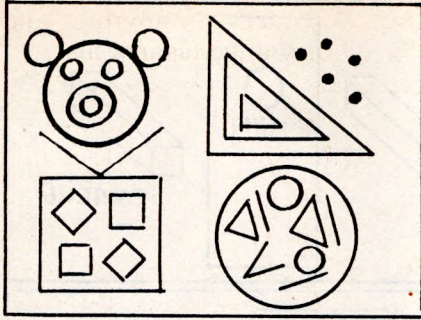
Назва гульніавага комплексу	Змест гульніавага комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
12 “Фантазёры, зацэйнікі, вынаходнікі”	1. “Будзь уважлівым” 2. “Вынаходцы” (9) 3. “Вымерай дасканала” 4. “Складзі карцінку” 5. “Зацэйнікі” 6. “Фантазёры” 7. “Вінцік, Шпунцік і Нязнайка”	1. Мысленне, увага 2. Мысленне 3. Мысленне, увага 4. Мысленне, уяўленне 5. Мысленне 6. Уяўленне 7. Тое ж	1. Замацоўваць веданне геаметрычных паняццяў, колькаснае лічэнне 2. Пазнаёміць дзяцей з абсалютнымі мерамі даўжыні (сантыметр, метр). 3. Замацоўваць уменне карыстацца лінейкай 4. Удакладніць разуменне выразу 1/4, замацоўваць веданне геаметрычных фігур, уменне па дэталі вызначаць форму прадмета 5. Замацоўваць веданне складу лікаў з двух меншых лікаў 6. Фарміраваць пачуццё часу

1. “Будзь уважлівым”

Прапанаваць дзецям разгледзець 2 малюнкi і адказаць, ці пароўну дэталейў намалевана на іх.

Спытаць, як гэта можна даказаць (палічыць).

Прапанаваць дзецям назваць дэталі (круг, лінія, кропка, акружнасць, вугал і інш.):



2. “Вынаходнікі”

Прапанаваць дзецям прыдумаць новую, незвычайную машыну. Спачатку правесці гульню “Дрэнна — добра”. Для гэтага выхавальнік пытае: “Машына — гэта дрэнна ці добра?” Прапанаваць назваць адмоўныя і станоўчыя якасці машын. Напрыклад: “Дрэнна таму, што многія машыны забруджваюць паветра, могуць параніць ці нават забіць чалавека, псуюцца, робяць памылкі і г.д. Добра таму, што машыны дапамагаюць чалавеку рухацца хутчэй, лічць, будаваць, атрымліваць інфармацыю, дапамагаюць хворым і г.д.” Выхавальнік прапануе дзецям палепшыць машыну. Дзеля гэтага дзеці называюць якія-небудзь словы (назоўнікі), не маючыя дачынення да машыны, выхавальнік выбірае 3 — 4 з іх і ўсе разам графічна выяўляюць іх якасці. Напрыклад, “вечер” — хуткі, лёгкі, моцны, цёплы, халодны і інш.; “Самадзелкін” — працавіты, умелы, вясёлы, металічны, бліскучы, разумны, смелы, знаходлівы і інш.; “дом” — утульны, трывалы, вялікі, высокі, шматпакаёвы, надзейны, даўгавечны і інш.

Сімвалы, якімі можна адзначыць выбраныя якасці для новай машыны, дзеці прыдумваюць самі, малююць іх на паперы.

Потым выхавальнік пытае, якой даўжыні будзе машына. (У адказах дзяцей магчымы варыянты адноснай велічыні — “як цягнік”, “як самалёт”.) Выхавальнік удакладняе, што дарослыя, калі кажуць аб даўжыні, называюць дакладную велічыню (10 см, 10 м і г.д.). Для дакладнага вымярэння карыстаюцца спецыяльнай меркай (сантыметр, метр, кіламетр), паказваюць дзецям магчымыя меркі: лінейку і сантыметровую стужку. Разгледзець, удакладніць, што абазначаюць рысачкі на іх, прапанаваць дзецям начарціць на дошцы з дапамогай драўлянай лінейкі адрэзкі рознай даўжыні.

3. “Вымерай дасканалы”

Прапанаваць дзецям начарціць у сваіх сшытках пры дапамозе лінейкі адрэзкі даўжынёй 5 см і 2 см. Потым прапанаваць сантыметровай стужкай вымераць даўжыню стала, яго шырыню, вышыню. Потым дзеці чэрцяць адрэзак даўжынёй 10 см, які стане асновай для малявання машыны.

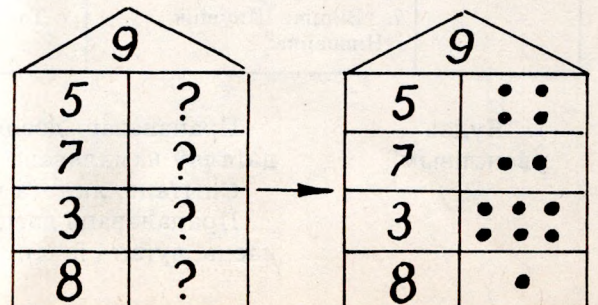
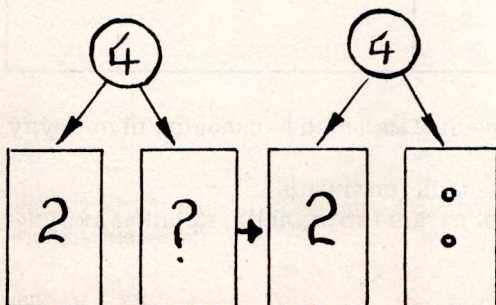
4. “Складзі карцінку”



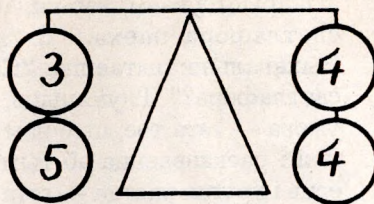
У дзяцей — 1/4 частка якой-небудзь агульнай карцінкі. Часткі маюць форму вугольнай геаметрычнай фігуры. Пакуль гучыць музыка, дзеці шукаюць сваіх сяброў, каб скласці карцінку. Перамагае тая каманда, якая складзе першай. Потым дзеці мяняюцца часткамі і гульня паўтараецца. Перад пачаткам гульні спытаць, якую форму мае частка, на што падобна дэталю, якая на ёй намалевана, чым гэта можа быць. Дзеці ўяўляюць, чым могуць дапамагчы складзеныя карцінкі пры ўтварэнні новай машыны (музыка С. Майкапара “Матылёк”).

5. “Зацейнікі”

У дзяцей ёсць картачкі. Іх трэба запоўніць такім чынам, каб можна было вызначыць, з якіх двух меншых лікаў складаецца дадзены лік:



Тут адно дзіця выкладае лікі на адзін бок шалаяў, а другое — на другі, але так, каб у суме з абодвух бакоў быў аднолькавы лік:



6. “Фантазёры”

Нарэшце прапанаваць дзецям начарціць універсальную машыну, даўжыня якой 10 см і якая адпавядае ўсім умовам. Можна абмежаваць час працы да 5 хвілін. Дзеці пры гэтым маюць магчымасць сачыць за механічным ці пясочным гадзіннікам.

7. “Вінцік, Шпунцік і Нязнайка”

Сказаць дзецям, што Вінцік і Шпунцік таксама працавалі над утварэннем такой чудаўнай машыны, якая б не толькі дапамагала ў працы, але і гуляла б у розныя гульні, стала б верным і надзейным сябрам. А Нязнайка ў гэты час нічога не рабіў. Ён толькі ляжаў увесь дзень і марыў, як машына будзе ўсё за яго рабіць і ніколі не будзе стамляцца, скардзіцца, псавацца. Прапанаваць дзецям перадаць рухамі, як працавалі Вінцік і Шпунцік, якая машына ў іх атрымалася і як ляжаў лянівы Нязнайка (Ч. Паркер “Просто дружыя” — музычнае суправаджэнне).

Назва гульніабо комплексу	Змест гульніабо комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
13. “Ці ведаеце вы правілы дарожнага руху?”	1. “З купіны на купіну” (4) 2. “Дарожны рух” 3. “Гаражы” 4. “Праездзь праз вароты” (15) 5. “Угадай, што прыдумалі дарослыя!” (5, 17) 6. “Што бачылі па дарозе” 7. “Хто на чым ехаў”	1. Увага 2. Мысленне 3. Мысленне, уяўленне 4. Мысленне 5. Тое ж 6. Уяўленне, мысленне, памяць 7. Уяўленне	1. Замацоўваць веданне лічбаў да 20 2. Пазнаёміць са структурай арыфметычнай задачы, дзеяннямі складання і аднімання на матэрыяле задач-драматызацый, нагадаць правілы дарожнага руху, знаёміць з разметкай дарог 3. Вучыць складаць арыфметычныя задачы па ілюстрацыях (пры дапамозе графа) 4. Замацоўваць веданне складу ліку да 10 з двух меншых лікаў 5. Знаёміць з некаторымі дарожнымі знакамі 6. Замацоўваць колькаснае лічэнне, вучыць бачыць геаметрычную форму прадметаў, складаць выявы з дэталю кубіка сома 7. Замацоўваць веды аб наваколлі

1. “З купіны на купіну”

Гульнія праводзіцца так, як прапанавана ў дапаможніку (4. С. 59), але ў дзяцей лічбы ад 1 да 20.

2. “Дарожны рух”

Нагадаць твор С. Міхалкова “Дзядзя Сцяпа”. Спытаць у дзяцей, што здарылася на дарозе, калі сапсаваўся светлафор (усе машыны сталі і не маглі ехаць). Спытаць, што азначаюць агні светлафора. Раствумачыць, што дзеля таго, каб людзі і машыны не перашкаджалі адзін аднаму на сваім шляху, былі прыдуманы правілы дарожнага руху. Нагадаць вядомыя дзецям правілы. Пры дапамозе макета або малюнка нагадаць, што дарога падзяляецца на 2 часткі: тратуар, па якім ходзяць людзі, і праезную частку, па якой ходзяць машыны. Праезная частка падзяляецца яшчэ на 2 часткі: правую і левую. Па правай машыны ідуць у адзін бок, па левай — у другі. Спытаць, як можа пешаход перайсці дарогу. Паказаць, як павінен вадзіцель паварочваць на скрыжаванні дарог.

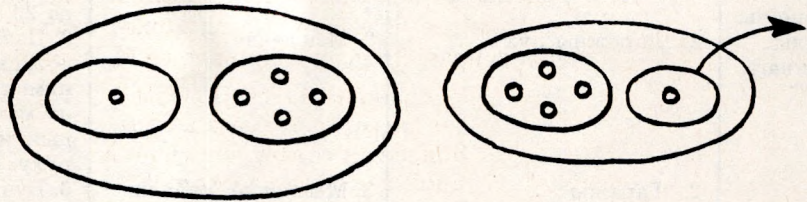
Прапанаваць дзецям пагуляць у гульнію “Дарожны рух”: 2 да-

школьнікі маюць эмблемы “чырвоныя” машыны, 1 — “зялёная”, 3 — “жоўтыя”, 1 — “чорная” і г.д. Сітуацыі, якія ўзнікаюць у ходзе гульні, выкарыстоўваем, каб скласці задачы. Напрыклад, па зялёнаму сігналу светлафора паехалі 3 “жоўтыя” машыны, потым — 1 “чорная”. Выхавальнік пытаецца: “Колькі ўсяго машын паехала на зялёны сігнал светлафора?” Тлумачыць, што яна ім задала задачу. У задачы ёсць умова — гэта тое, што нам вядома. Ва ўмове заўсёды ёсць вядомыя нам лікі і расказваецца аб тым, больш ці менш стала прадметаў. У задачы ёсць і другая частка — гэта пытанне. Пытанне ў задачы заўсёды звязана з неабходнасцю знайсці які-небудзь лік. Яно пачынаецца са слоў “Колькі?” ці “На колькі?” Выхавальнік прапануе ў вызначанай задачы адшукаць і паўтарыць толькі ўмову, запомніць і назваць лікі ўмовы, паўтарыць толькі пытанне задачы, адзначыць, больш ці менш машын стала рухацца, калі загарэўся зялёны сігнал. Тлумачыць, што калі прадметаў (машын) стала больш, то мы павінны карыстацца складаннем і да аднаго ліку дадаць (прыбавіць) другі. Калі стала менш — ад большага ліку трэба адняць меншы, г.зн. вылічыць. Прапануе рашыць дадзеную задачу.

Дзеці гуляюць далей і складаюцца іншыя сітуацыі, па якіх яны з дапамогай выхавальніка ствараюць задачы і рашаюць іх.

3. “Гаражы”

Прапанаваць дзецям класіфікаваць машыны, напрыклад, сельска-гаспадарчыя, грузавыя, легкавыя; водны, наземны, паветраны транспарт. Складзі задачы пры дапамозе малюнка, графа. Напрыклад: “У гаражы стаялі 3 грузавыя машыны і 1 легкавая. Колькі ўсяго машын стаяла ў гаражы?”; “У гаражы стаяла 5 трактароў. 1 трактар паехаў у поле. Колькі трактароў засталася ў гаражы?”; “У гаражы стаяў 1 камбайн. Яшчэ 4 працавалі ў полі. Колькі было ўсяго камбайнаў?” і г.д.



4. “Праезд праз вароты”

Выхавальнік кажа, што кожная машына абавязкова мае свой нумар. “Праз нашы вароты можа праехаць толькі тая машына, нумар якой адпавядае ліку, які я пакажу”. Дзіця знаходзіць сабе пару так, каб у складзе лікаў атрымаўся патрэбны. Кожнае дзіця мае картачку з лічбай. Гульня праводзіцца так, як у дапаможніку (15. С. 104).

5. “Угадай, што прыдумалі дарослыя”

Выхавальнік паказвае дзецям некаторыя дарожныя знакі. Прапаноўвае ім самім растлумачыць, што азначае той ці іншы знак.

Гульня праводзіцца так, як у дапаможніку (5. С. 49 або 17. С. 20).

6. “Што бачылі па дарозе”

Выхавальнік прапануе разгледзець выявы прадметаў, сканструяваных з кубіка сома, вызначыць, на што яны падобны, з якіх дэталю складзены. Просіць дзяцей скласці такія ж рэчы самастойна. Потым дзеці шукаюць шляхі складання рэчаў, якія выхавальнік толькі называе. Напрыклад, вежа, дрэва, птушка і інш. Як і з якіх дэталю скласці, вырашаюць самі дзеці.

7. “Хто на чым ехаў”

Перадаць рухамі, як ляцелі ў самалёце, плылі на параходзе, ехалі на машыне, кані, цягніку. Потым адпачывалі.

Назва гульнявога комплексу	Змест гульнявога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
14. “Смелыя, дужыя, умелыя”	1. “На зарадку станавіся!” (4) 2. “Не спазніся!”	1. Увага 2. Мысленне	1. Замацоўваць уменне арыентавацца ад іншых аб'ектаў 2. Вучыць вызначаць час па гадзінніках

Назва гульніавага комплексу	Змест гульніавага комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
14. “Смелыя, дужыя, умелыя”	3. “Хто пераможца?” 4. “Спартыўныя каманды” 5. “Хто хутчэй дабяжыць?”(14) 6. “Спартсмены” 7. “Штангіст”	3. Тое ж 4. Мысленне, увага 5. Мысленне 6. Уяўленне, мысленне, памяць 7. Уяўленне	3. Вучыць дзяцей фармуляваць арыфметычныя дзеянні, рашаць арыфметычныя задачы на складанне і адніманне 4. Замацоўваць веданне лічбаў і лікаў на 10 5. Замацоўваць веданне геаметрычных фігур 6. Вучыць бачыць форму прадметаў, складаць выявы з дэталей кубіка сома 7. Замацоўваць веды аб наваколлі

1. “На зарадку станавіся!”

Перад пачаткам гучыць музыка М. Блантара “Футбольны марш”. Прапанаваць дзецям уявіць сабе, што фланелеграф — гэта спартыўная пляцоўка, на якой лясныя звяры займаюцца зарадкай. Пытанні: “Хто злева ад Мішкі?”; “Хто падняў рукі?”; “Які па лічэнню ў калоне зайка?” і г.д.

2. “Не спазніся!”

Спытаць у дзяцей, як можна вызначыць, хто хутчэй прыбег, даскакаў, даехаў, даплыў да фінішу. (Пры дапамозе гадзінніка.) “Судзя заўсёды глядзіць на гадзіннік”.

Растлумачыць, што акрамя секунды і хвіліны час можна лічыць гадзінамі: 1 гадзіна — гэта 60 (6 дзесяткаў) хвілін. Гадзіны па гадзінніку паказвае маленькая стрэлка. Лічбы на гадзінніку адзначаюць гадзіны. Пройдзе 60 хвілін, інакш можна сказаць, што прайшла 1 гадзіна. Можна прачытаць урывак з верша М. Чарняўскага “Дзівосны гадзіннік”:

Ні дажджы, ні сівер люты
Не прымусяць збавіць ход:
Водзяць з года ў год мінуты
Свой дзівосны карагод.
Без прынукі і дакукі,
Без ніякай сумятні,
Моцна ўзяўшыся за рукі,
Ходзяць колам дзень пры дні.
Падлічыў іх — акурат
Шэсць дзесяткаў —
ШЭСЦЬ-ДЗЕ-СЯТ.
Фу-ты ну-ты, фу-ты ну-ты!
Дзіва-дзіўнае — мінуты:
Як сышліся ў круг адзіны,
Сталі ўраз яны — ГАДЗІНАЙ!

Растлумачыць, што шлях гадзін пачынаецца з лічбы 12. Выхавальнік перасоўвае маленькую стрэлочку па цыферблаце і прапануе дзецям вызначыць, колькі гадзін і хвілін паказваюць стрэлкі. (Калі вялікая стрэлка абыдзе круг цыферблата 1 раз, то маленькая перамесціцца на другую гадзіну.)

3. “Хто пераможца?”

Выхавальнік прапануе пры дапамозе гадзінніка адказаць на пытанні:
1) Адзін бягун дабег да фінішу за 10 хвілін, а другі — за 15 хвілін. Хто дабег хутчэй?
2) Адзін матацыкліст даехаў да фінішу за 1 хвіліну, а другі — за 60 секунд. Хто даехаў хутчэй?
3) Адзін плывец плыў 5 хвілін, а другі — на 1 хвіліну больш. Колькі хвілін плыў другі плывец?
4) Адзін парашутыст прыземліўся ў 2 гадзіны 10 хвілін, а другі — на 1 хвіліну раней. У які час прыземліўся другі парашутыст?
5) Адзін коннік скакаў да фінішу 8 хвілін, а другі — 10 хвілін. Хто хутчэй даскакаў? На колькі? і інш.

Прапанаваць дзецям самім прыдумаць арыфметычныя задачы пра спартсменаў.

5. “Хто хутчэй дабяжыць?”

Спаборнічаюць лыжнікі. Кожны з іх абазначаны геаметрычнай фігурай. На іх шляху ўказальныя знакі паказваюць, куды павінен бегчы той ці іншы лыжнік. Дзеці павінны прывесці кожнага лыжніка да свайго фінішу.

У кожнага дзіцяці ў асабістым сшытку намалявана загадзя схема (14. С. 35):

Выкарыстаць гадзіннік, па якім дзеці могуць сачыць за часам і вызначаць, чые “лыжнікі” дабеглі да фінішу хутчэй. Спытаць, колькі хвілін працаваў кожны з дзяцей.

4. “Спартыўныя каманды”

Спытаць, у якім відзе спорту спаборнічаюць каманды. Па колькі чалавек могуць быць каманды? Потым выхавальнік прапануе дзецям самастойна ўтварыць розныя каманды. Пакуль гучыць музыка, дзеці скачучь. Калі музыка сціхне, выхавальнік падымае лічбу (ад 1 да 10), а дзеці павінны ўзяцца за рукі і ўтварыць колы (каманды) з патрэбнай колькасці членаў. (Музычнае суправаджэнне: М. Блантэр “Футбольны марш”.)

6. “Спартсмены”

Дзеці выяўляюць з частак кубіка сома спартсмена якога-небудзь віду спорту па загаду выхавальніка.

7. “Штангіст”

Дзеці перадаюць рухамі, як напружваецца штангіст, калі падымае штангу, і як расслабляе мышцы, калі кідае яе. Дзеці лягаць на дыване, расслабіўшы мышцы (музыка Д. Гілеспі “Ноч у Тунісе”).

Назва гульнявога комплексу	Змест гульнявога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
15. “Зіма надыйшла”	<ol style="list-style-type: none"> 1. “Мароз-жартаўнік” 2. “Зімоўе звяроў” 3. Тое ж 4. “Халоднае надвор’е” 5. “Ільдзінкі Снежнай Каралевы” 6. “Што пад снегам?” 7. “Мяцеліца і сонейка” 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Увага, памяць, успрыманне 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Мысленне, увага 5. Мысленне 6. Уяўленне 7. Тое ж 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Вучыць вызначаць лічбы пры дапамозе адчуванняў 2. Пазнаёміць са знакамі вылічальнай дзейнасці, вучыць “запісваць” задачы 3. Вучыць самастойна складаць задачы і “запісваць” іх 4. Замацоўваць веданне сувязей і адносін паміж сумежнымі лікамі 5. Замацоўваць веданне геаметрычных фігур. Пазнаёміць з многавугольнікам 6. Вучыць дзяцей вызначаць прадмет па форме контуру 7. Замацоўваць веданне з’яў прыроды

1. “Мароз-жартаўнік”

Выхавальнік кажа, што за ноч мароз намаляваў на шкле нейкія ўзоры і лічбы, але ніхто не можа здагадацца якія. Прапанаваць аднаму з дзяцей, якія сядзяць парамі, “напісаць” (абвесці пальцам) у сябра на спіне якую-небудзь лічбу ад 1 да 20. Той, у каго “пісалі”, адгадвае. Потым мяняюцца ролямі.

2. “Зімоўе звяроў”

Прыгадаць з дзецьмі жывёл розных краін (Афрыка — заўсёды цёплая, Антарктыда — заўсёды халодная, Беларусь — краіна, дзе ярка вызначаны прыкметы розных пораў года). Прыгадаць, якія жывёлы ў Беларусі на ўсю зіму засынаюць, а якія — не. (На дошцы — малюнкi.)

Прапанаваць дзецям рашыць задачы: “На елцы вісела 6 шышак. Вавёрка сарвала адну. Колькі засталася шышак на елцы?” Пазнаёміць дзяцей з запісам задачы. Каб “запісаць” задачу і яе рашэнне, трэба ўзяць картачкі з лічбамі і знакамі. “Колькі вісела шышак? (6) Возьмем картачку з лічбай, якая азначае лік 6. Паставім яе на дошку. Потым паставім картачку з лічбай, якая азначае лік 1. Паставім гэтую картачку на некаторай адлегласці ад лічбы 6. Больш ці менш

стала шышак на елцы? Так, шышак стала менш, значыць задача на адніманне, таму мы паставім знак аднімання. Гэты знак называецца “мінус”. Ён пішацца як адна кароткая прмая лінія. Паставім гэты знак паміж лічбамі 6 і 1. Значыць, ад ліку 6 мы аднімаем лік 1. Колькі ж атрымаецца? Атрымаецца 5. Слова “атрымаецца” ў матэматыцы замяняем знакам “роўна”, які пішацца двума кароткімі прамымі лініямі. Пасля гэтага знака ставіцца картачка з лічбай, якая азначае выніковы лік, — з лічбай 5”. Па гэтакamu ж алгарытму мы знаёмім дзяцей са знакамі для запісу задач на складанне.

3. Тое ж

Выхавальнік прапануе звярнуць увагу на жывёл, малюнкi якіх вісяць на дошцы, і скласці пра іх задачы, самастойна запісаць іх. Трэба памятаць, што адзін з лікавых дадзеных павінен быць роўны “1”.

4. “Халоднае надвор’е”

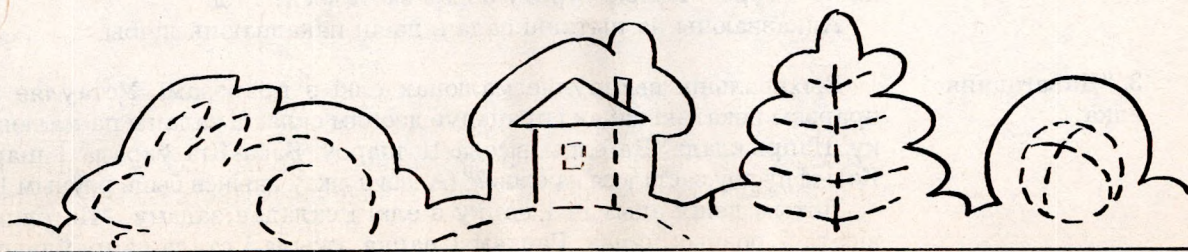
Спытгаць у дзяцей, якое зараз надвор’е, як можна, не выходзячы з дому, даведацца, якое надвор’е (пры дапамозе тэрмометра). Растлумачыць, што на тэрмометры стаяць лічбы. Чым вышэй падымаецца чырвоны слупок (палоска), тым цяплей на дварэ. Потым выхавальнік прапануе правесці, ці добра дзеці ведаюць лікі, якія адзначаны на шкале тэрмометра. Каму выхавальнік кідае мяч, называючы пры гэтым лік, той павінен сказаць папярэдні і наступны лікі. Хто памыляецца, таго марозіць Мароз.

5. “Ільдзінкі Снежнай Каралевы”

Выхавальнік з дзецьмі ўспамінае розныя літаратурныя творы, у якіх расказваецца пра зіму ці ёсць персанажы, якія заўсёды нагадваюць нам зімовыя з’явы. Сярод іншых называецца Снежная Каралева. Выхавальнік прапануе дзецям паслухаць цікавую гісторыю, якая адбылася аднойчы са Снежнай Каралевай. “Снежная Каралева любіла чытаць казкі. І вось яна прачытала казку пра Мёртвую Царэўну і ёй захацелася, як злой мачысе, спытацца ў свайго люстэрка: “Хто на свеце за ўсіх прыгажэйшы?” Яна так і зрабіла, але яе люстэрка маўчала, таму што яно не было кароўным, а проста вялікай глыбай ільду. Раззлавалася Снежная Каралева, стукнула па люстэрку — яно і разбілася, раскалолася на маленькія льдзінкі. Доўга злавалася яна, а потым вырашыла сабраць ільдзінкі ў вялікі кошык. Стала іх падымаць з падлогі і разглядаць. Першая льдзінка была вось такой: \triangle Якую геаметрычную фігуру яна вам нагадвае? Як гэта фігура называецца? Другая льдзінка была вось такой: \square Дзеці называюць геаметрычную фігуру па колькасці вуглоў (чатырохвугольнік). Трэцяя льдзінка — пяцівугольнік і г.д. да, напрыклад, дзесяцівугольнік. Потым Снежная Каралева знайшла вось такую льдзінку: \star . Як назавем гэтую льдзінку, як назавем геаметрычную фігуру, якую нагадвае гэтая льдзінка? Колькі ў яе вуглоў? А калі не лічыць? (Многа.) Значыць, назавем гэтую фігуру *многавугольнікам*. А гэтую фігуру-льдзінку \circ .Таксама”. Далей увагу дзяцей звяртаем на тую фігуру, якая была апошняй пры падліку вуглоў: “Як мы назвалі фігуру, якую нам нагадала гэтая льдзінка? (Дзесяцівугольнік.) А 10 вуглоў — гэта многа? (Так.) Таму і гэты дзесяцівугольнік можна лічыць *многавугольнікам*”. Так аналізуецца і называецца астатнія геаметрычныя фігуры. Калі 3 і больш за 3 вуглы — гэта многавугольнікі.

6. “Што пад снегам?”

Выхавальнік кажа, што аднойчы снег засыпаў дрэвы, масты, машыны, будынкi. Прапануем разгледзець малюнкi, на якіх намалеваны прадметы, схаваныя пад снегам, і здагадацца, што гэта такое можа быць (жывёла, дом, рэч і г.д.):



7. “Мяцеліца і сонейка”

Перадаць рухамі пад музыку розныя з’явы прыроды: завіруха, мяцеліца, вецер, мароз, сонечны ціхі дзень.

Дзеці адпачываюць на дыване (а) С. Пракоф’еў. “Рамэо і Джульета” — Мантэкі і Капулеці; б) С. Пракоф’еў. Класічная сімфонія. 2. Гавот).

Назва гульнявога комплексу	Змест гульнявога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
16. “Навагоднія цуды”	<p>1. “Чароўныя цацкі”</p> <p>2. “Дапаможам Дзеду Марозу і Снягурачцы”</p> <p>3. “Навагодняя елка”</p> <p>4. “Павіншуй сябра”</p> <p>5. “Не памыліся”</p> <p>6. “Навагоднія здарэнні”</p> <p>7. “Навагоднія сны”</p>	<p>1. Увага, мысленне, уяўленне</p> <p>2. Мысленне</p> <p>3. Тое ж</p> <p>4. Тое ж</p> <p>5. Тое ж</p> <p>6. Уяўленне</p> <p>7. Тое ж</p>	<p>1. Замацоўваць веды аб геаметрычных фігурах і формах, вучыць вызначаць форму прадметаў</p> <p>2. Практыкаваць у рашэнні розных наглядных задач</p> <p>3. Вучыць складаць задачы па карцінах-ілюстрацыях і дзеяннях дзяцей</p> <p>4. Вучыць арыентавацца ад аб’екта ў двухмернай прасторы</p> <p>5. Замацоўваць веданне абсалютных мерак даўжыні (у сантыметрах), навыкі вымяральной дзейнасці, разуменне функцыянальнай залежнасці ліку ад велічыні меркі</p> <p>6. Замацоўваць веды аб часе, форме, велічыні прадметаў</p> <p>7. Замацоўваць веданне зместу розных казак</p>

1. “Чароўныя цацкі”

Перад пачаткам гучыць музыка П. І. Чайкоўскага “Баба-Яга”. Выхавальнік кажа, што Баба-Яга зачаравала цацкі і зараз ніхто не ведае, як яны завуцца. Той, хто раскажа пра якую-небудзь цацку, не называючы яе, той трапіць у краіну Навагодніх цудаў.

На елцы вісяць цацкі, часткі якіх маюць розную геаметрычную форму. Дзіця выбірае цацку, якая яму спадабалася, і расказвае пра яе. Напрыклад: “У гэтай цацкі тулава мае форму цыліндра, галава — круга” і г.д. Выхавальнік можа сам расказаць пра якую-небудзь цацку і прапанаваць знайсці яе, але пры гэтым апісваць асаблівасці геаметрычных форм і фігур. Напрыклад: “Гэта цацка мае форму плоскай фігуры з чатырма вугламі, чатырма старанамі...” і г.д.

2. “Дапаможам Дзеду Марозу і Снягурачцы”

“Баба-Яга, Змей Гарыныч, Ліса Аліса і Кот Базіліа вырашылі перашкодзіць Дзеду Марозу і Снягурачцы рабіць цуды, здзяйсняць пажаданні. Але звяры і птушкі заўсёды ім дапамагалі”, — кажа выхавальнік.

1. Вавёрка пачаставала іх 3 арэшкамі, а потым вожык прынёс яшчэ 1 яблык. Колькі пачастункаў атрымалі Дзед Мароз са Снягурачкай?

2. Спачатку па лесе іх вёз мядзведзь, а потым па полі — 3 кані. Колькі ўсяго жывёл везлі Дзеда Мароза і Снягурачку?

3. Карабас-Барабас наваліў на іх шляху 5 гурбаў. Але лісічка размяла сваім пушыстым хвостом 1 гурбу. Колькі яшчэ гурбаў засталася?

4. Так, засталася 4 гурбы. Калі прыбеглі вавёркі, яны размялі яшчэ 1 гурбу. Колькі гурбаў зараз засталася? і г.д.

Адказваючы на пытанні задач, дзеці паказваюць лічбы.

3. “Навагодняя елка”

Выхавальнік выстаўляе малюнак елкі з прарэзамі. Устаўляе ў прарэзы некалькі цацак і прапануе дзецям скласці задачы па малюнку. Напрыклад: “На елцы вісела 10 шароў. Баба-Яга ўкрала 1 шар. Колькі шароў засталася на елцы?” (Адзін з лікаў павінен быць роўным 1.)

Потым дзіця здымае 1 цацку з елкі і складае задачу: “На елцы вісела 7 розных цацак. Раптам 1 цацка ажыла і стала сапраўдным

зайчыкам. Ён скокнуў з елкі і схаваўся. Колькі цацак засталася вісець на елцы?" Або: "На елцы вісела 5 цацак. Шапакляк схавала ў сваю сумачку некалькі цацак, і на елцы засталася толькі 1. Колькі цацак схавала Шапакляк?" і г.д.

У задачах дзеці "здымаюць" або "вешаюць" цацкі на елку.

4. "Павіншуй сябра"

"Каб дапамагчы Дзеду Марозу і Снягурачцы знайсці дарогу, усім трэба абавязкова павіншаваць адзін аднаго і падарыць падарунак. Але калі мы пакладзём свае падарункі на відным месцы, іх забяруць хітрыя разбойнікі. Таму трэба іх схаваць і адзначыць на плане. Той, хто сядзіць з правага боку стала, будзе хаваць свае падарункі і адзначаць месца на плане групы, які вісіць на дошцы". (Дзеці павінны дамовіцца аб тым, каб кожны вызначаў месца сваёй цацкі розным знакам: +, v, x, o, l, □, Δ, ∩.)

Пакуль адзін з пары дзяцей скача пад музыку ў другім пакоі, яго сябар хавае падарунак і адзначае месца на плане дамоўленым знакам. Калі музыка сціхае, дзіця адшуквае па плану падарунак сябра. Потым мяняюцца, і віншаванні прымае другі (музычнае суправаджэнне: П. І. Чайкоўскі "Дзіцячая полька").

5. "Не памыліся"

У кожнага дзіцяці на сталае — канверт, ва ўсіх канверты розных памераў, расфарбаваныя пад куфэркі. Выхавальнік кажа, што Ліса і Кот падставілі да таго куфэра, у якім ляжаць падарункі Дзеда Мароза, шмат іншых. Вядома толькі, што яго куфэрак мае 10 см у даўжыню і 8 см у шырыню. Той, хто знойдзе патрэбны куфэрак, дастае падарунак Дзеда Мароза (15 яблыкаў). Выхавальнік пытае, на колькі дзяцей можна падзяліць яблыкі, каб усім дасталася пароўну? (На 15; на 5; на 3. Адлюстравець на дошцы, фланелеграфіе або пры дапамозе графа.) Спытаць, па колькі яблыкаў дастанецца кожнаму ва ўсіх гэтых выпадках. (Па 1, па 3, па 5.) Раствумачыць, што чым больш чалавек пачастуюцца, тым менш яблыкаў атрымае кожны з іх, і наадварот.

6. "Навагоднія здарэнні"

Выхавальнік чытае:

Кажуць, што пад Новы год
Што ні пажадаецца,
Калі вельмі захацець,
Цуда адбываецца.

Прыгадаць разам з дзецьмі любімых персанажаў казак, якім бы яны хацелі дапамагчы і прапанаваць для ратавання змяніць героя ці па велічыні, ці па форме або перанесці яго ў іншы час (іншую казку). Паказаць, якім стане герой і што з ім адбудзецца (пры дапамозе пластыліну і непрыдатнага матэрыялу).

Напрыклад, Калабок можа стаць вельмі вялікім, большым за лісу або трапіць у іншую казку, або стаць квадратным ці падобным на пень, каб ліса не зразумела, хто гэта. Каб Гусі-лебедзі не дагналі Машаньку і Іванушку, трэба паклікаць Зіму. Стане халодна, і гусі паляцяць на поўдзень.

7. "Навагоднія сны"

Фея зачаравала ўсіх дзяцей і зрабіла так, каб у навагоднюю ноч ім прысніліся чароўныя казкі. Дзеці адпачываюць на дыване і пад музыку ўяўляюць сабе навагоднія казкі (П. І. Чайкоўскі "Спячая прыгажуня". Вальс).

Назва гульніабо комплексу	Змест гульніабо комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
17. "Канікулы"	1. "Па якой дарожцы?" (14) 2. "Шашачная краіна" 3. "Шашкі" 4. "Сляпы кот"	1. Увага, мысленне 2. Мысленне, памяць 3. Мысленне 4. Увага	1. Замацоўваць веданне складу лікаў з двух меншых лікаў 2. Пазнаёміць з правіламі гульні ў шашкі 3. Вучыць дзяцей гуляць у шашкі 4. Вучыць арыентавацца на слых у прасторы

Назва гульніавага комплексу	Змест гульніавага комплексу	Развіццё пазнавальных працесаў	Адукацыйныя задачы
17. "Канікулы"	5. "Умелья рукі" 6. "Ледзяныя фігуры" 7. "Фея Дражэ"	5. Мысленне 6. Уяўленне 7. Тое ж	5. Замацоўваць навыкі вымяральной дзейнасці. Замацоўваць паняцці <i>шырыня</i> , <i>даўжыня</i> , веданне абсалютнай меры (<i>сантыметр</i>) 6. Вучыць канструяваць выявы з дэталяў кубіка сома 7. Вучыць ствараць вобразы на падставе музыкі

1. "Па якой дарожцы?"

"У панядзелак пачаліся канікулы. Увесь тыдзень з намі будзе свята і казка. Першы дзень дзеці каталіся на санках, лыжах. Здагадайцеся, па якой дарожцы ехаў хлопчык", — кажа выхавальнік і прапанауе разгледзець табліцы з малюнкамі (14. С. 39, 40, 43).

2. "Шашачная краіна"

Спытаць, які дзень ідзе пасля панядзелка. "У аўторак усе з задавальненнем слухалі казкі". У казачнай форме пазнаёміць дзяцей з правіламі гульні ў шашкі. Разгледзець разметку шашачнай дошкі. Растлумачыць расстаноўку шашак, асаблівасці іх ходоў (казку гл. у дадатку).

3. "Шашкі"

Вызначыць, які дзень ідзе пасля аўторка, і паведаміць, што ў сераду дзеці будуць гуляць у шашкі.

У выхавальніка на магнітнай дошцы размечаны клеткі і расстаўлены выявы шашак. Прапанаваць дзецям пагуляць у шашкі супраць выхавальніка. Выхавальнік ходзіць белымі, а дзеці па чарзе робяць хады чорнымі шашкамі. У ходзе гульні выхавальнік павінен тлумачыць, чаму ён ідзе так, а не інакш.

4. "Сляпы кот"

Спытаць, які дзень тыдня надыходзіць пасля серады, і прапанаваць пагуляць у гульню "Сляпы кот". Па лічылцы выбіраюць сляпога ката і завязваюць яму вочы:

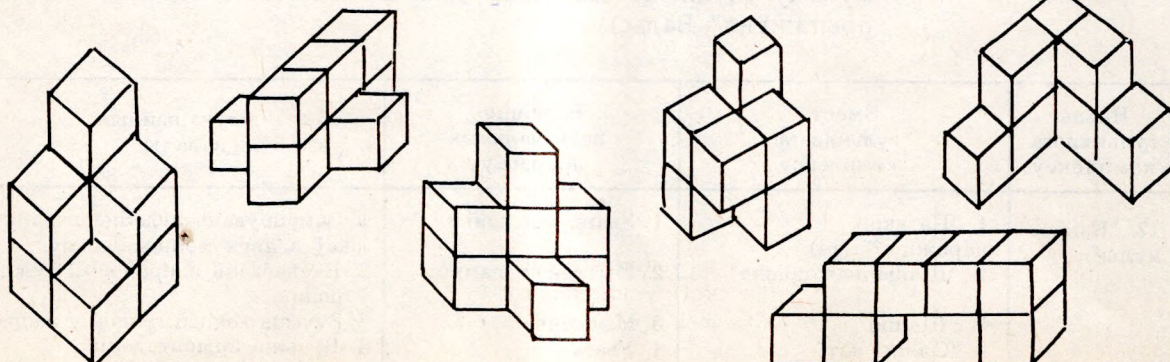
Раз, два, тры, чатыры,
Кошку грамаце вучылі:
Не чытаць, не пісаць,
А за мышкамі скакаць.

5. "Умелья рукі"

Вызначыць, што пасля чацвярга надыходзіць пятніца, і прапанаваць заняцца добрымі і карыснымі справамі. Дзеці рамантуюць кніжкі, скрынкі, цацкі. Дзеля гэтага яны павінны пры дапамозе лінейкі вымераць даўжыню, шырыню, вышыню прадмета, які трэба парамантаваць. Спытаць, якой даўжыні (шырыні) стужку трэба адрэзаць і г.д.

6. "Ледзяныя фігуры"

У суботу дзеці ляпілі з ільду і снегу розныя фігуры. "Паглядзіце, — кажа выхавальнік, — на што яны падобныя, і складзіце з кубікаў сома такія ж". Разам з дзецьмі вызначыць, з якіх дэталяў складзены фігуры, скласці самастойна такія ж, а потым прыдумаць і скласці самастойна якія-небудзь выявы:



7. “Фея Дражэ”

Прапанаваць дзецям уявіць сабе, што ў нядзелю яны хадзілі ў тэатр і слухалі музыку, якая называецца “Танец Феі Дражэ” (П. І. Чайкоўскі “Шчаўкунчык”). Пад гукі музыкі дзеці адпачываюць на дыване і ўяўляюць сабе вобраз Феі, яе танец, дом.

Назва гульнявога комплексу	Змест гульнявога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
18. “Каляды”	1. “Палічы ўважліва” 2. “Калядоўшчыкі” 3. “Чарадзеі” 4. “Зайцы на гары стаялі” 5. “Калядныя падарункі” 6. “Расфарбуй сурвэткі” 7. “Зоркі на небе”	1. Увага, успрыманне 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Мысленне, увага 5. Мысленне, успрыманне 6. Уяўленне 7. Тое ж	1. Замацоўваць навык лічэння пры дапамозе ўспрымання 2. Практыкаваць у рашэнні арыфметычных задач. Растлумачыць, чым адрозніваюцца задачы ад загадак 3. Вучыць дзяліць круг на 8 роўных частак пры дапамозе лінейкі. Практыкаваць у вызначэнні адносін паміж цэлым і часткай. Пазнаёміць з выразамі $1/8$, $2/8$, $3/8$ і г.д. Вучыць разумець гэтыя выразы, суадносіць выраз $8/8$ і цэлае 4. Замацоўваць склад ліку да 10 з двух меншых лікаў 5. Практыкаваць у вызначэнні формы прадметаў, вучыць класіфікаваць па велічыні і форме (адначасова) 6. Замацоўваць веданне геаметрычных фігур 7. Пашыраць веды аб наваколлі

1. “Палічы ўважліва”

Выхавальнік кажа, што на каляды адбываюцца розныя цуды: “Людзі заўсёды старанна рыхтаваліся да каляд і чакалі гасцей. Адноўчы ў гаспадыні пагасла святло. Напэўна, гэта падуў вецер, а можа... Трэба хутчэй адшукаць запалкі”.

Выхавальнік прапануе дзецям заплюшчыць вочы, працягнуць руку, узяць некалькі запалак, што ляжаць на стале перад імі, і палічыць надотык іх колькасць. (Можна прапанаваць палічыць надотык, колькі гароха ўзяла гаспадыня для пірага.)

2. “Калядоўшчыкі”

“Надышоў вечар, і да нас у госці з гоманам і песнямі прыйшлі калядоўшчыкі”. Уваходзяць госці: “Цыган”, “Мядзведзь”, “Музыка”, “Песеннік”, “Каза”, “Важачы”, “Дзед”, “Цыганка” (павінна быць 8 герояў).

“Мядзведзь” загадвае загадкі і задачы-жарты. Звярнуць увагу дзяцей на тое, што задачы-жарты адрозніваюцца ад загадак, і прапанаваць дзецям сказаць, што загадаў “Мядзведзь” — задачу ці загадку. Рашыць іх:

1. Шість весёлых медвежат
За малиной в лес спешат.
Но один малыш устал,
От товарищей отстал.
А теперь ответ найди:
Сколько мишек впереди?

2. Семь гусей пустились в путь.
Два решили отдохнуть.
Сколько их под облаками,
Сосчитайте, дети сами!

3. Три цыплёнка стоят,
На скорлупки глядят.
Два яичка в гнезде
У наседки лежат.

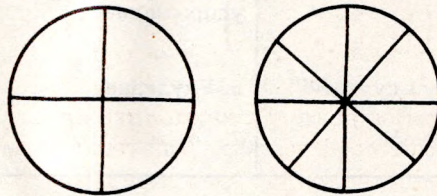
Сосчитай поверней,
Отвечай поскорей:
Сколько будет цыплят
У наседки моей?

4. Подарил утятам ежик
Восемь кожаных сапожек.
Кто ответит из ребят,
Сколько было всех утят?

Можна карыстацца задачкамі, якія прапанаваны ў сцэнарыі свята “Каляды” (гл. дадатак).

3. “Чарадзеі”

Выхавальнік (гаспадыня) прапануе дзецям паваражыць над сваімі сурвэткамі. Спачатку яны павінны намалюваць у сшытках сурвэткі круглай формы. Потым дзеці загадваюць якое-небудзь жаданне і пры дапамозе лінейкі дзеляць сурвэткі на 2 роўныя часткі. Затым параўноўваюць часткі. Загадваюць яшчэ адно жаданне і дзеляць пры дапамозе лінейкі кожную з частак сурвэткі яшчэ папалам. Выхавальнік задае пытанні, каб вызначыць сувязь паміж цэлым і часткамі. Кожны з дзяцей зноў загадвае пра сябе якое-небудзь жаданне і дзельць сурвэтку на 8 роўных частак. Выхавальнік тлумачыць, што кожную з 8 частак можна назваць $1/8$, 2 такія часткі — $2/8$ і г.д. Параўнаць цэлае і часткі:



4. “Зайцы на гары стаялі”

Выхавальнік вымаўляе словы: “Зайцы на гары стаялі, зайцы пальцы выкідалі”. У гэты час дзеці скачуць пад музыку (“Крыжачок”). Калі музыка сціхае, выхавальнік паказвае дзецям лічбу (да 10), а дзеці павінны падняць столькі ж пальцаў, але так, каб удзельнічалі пальцы абедзвюх рук. Спытаць: “Колькі пальцаў падняў на правай і левай рuce? З якіх лікаў ён склаў той ці іншы лік?”

5. “Калядныя падарункі”

Выхавальнік прапануе дзецям адгадаць, чаго накалядавалі госці-калядоўшчыкі. Для гэтага яны павінны знайсці надотык у торбе калядоўшчыкаў прадметы круглай, квадратнай і іншай формы. Калі дзеці дастануць усе прадметы, выхавальнік прапануе вызначыць, па якіх прыкметах можна іх раскласці (па форме, велічыні, ужыванню — цацкі; рэчы для пісьма; прадметы быту — гузікі, запалкі, пацеркі, клубок нітак і г.д.). Для класіфікацыі (выяўлення мностваў) можна карыстацца абручамі або стужкамі.

Потым выхавальнік прапануе раскласці рэчы, улічваючы адначасова 2 прыкметы. Напрыклад, у адзін абруч пакласці вялікія круглыя рэчы, а ў другі — маленькія, але квадратныя.

6. “Расфарбуй сурвэткі”

Выхавальнік прапануе паваражыць над сурвэткамі (расфарбаваць кожную частку розным колерам), якія дзеці дзялілі на часткі. “У калядную ноч збываюцца розныя пажаданні. Калі вы вельмі пастараецеся, магчыма, вашы жаданні таксама збудуцца”, — кажа выхавальнік.

Можна прапанаваць расфарбаваць сурвэткі іншай формы (гл. каляровую ўклейку, мал. 21).

7. “Зоркі на небе”

Выхавальнік кажа, што ў калядную ноч зоркі на небе таксама незвычайныя. Яны гараць ярчэй, чым заўсёды. А таму, хто ўбачыць, як міргаюць зоркі, абавязкова пашанцуе. Музыка К. Дзэбюсі “Месячнае святло” (“Лунный свет”).

Назва гульнявога комплексу	Змест гульнявога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
19. “Сябры”	1. “Пачастуемся” 2. “Цікавы падарунак” (14) 3. “ЭВМ” (14) 4. “Хто самы ўважлівы?” 5. “Вішнёвы кампот” 6. “Гульня” 7. “Сябры”	1. Мысленне 2. Тое ж 3. Тое ж 4. Мысленне, увага 5. Мысленне 6. Уяўленне 7. Тое ж	1. Замацоўваць веданне складу ліку 10 з двух меншых лікаў 2. Замацоўваць арыфметычныя дзеянні, нагадаць сэнс знакаў: +, - 3. Тое ж 4. Замацоўваць парадкавае лічэнне, уменне лічыць у адваротным напрамку 5. Замацоўваць уменне вымяраць вадкасці 6. Замацоўваць уменне бачыць форму ў прадметах, развіваць пачуццё часу, вучыць вызначаць колькасць хвілін па гадзінніку

1. “Пачастуемся” Выхавальнік кажа: “Сябры вырашылі купіць марожанае, якое каштуе 10 рублёў. Па колькі рублёў трэба ім дабавіць да 10, калі ў кожнага з іх па:

$$\begin{array}{r}
 10 - 2... ? \\
 10 - 3... ? \\
 10 - 5... ?
 \end{array}
 \quad
 \begin{array}{r}
 10 - 7... ? \\
 10 - 1... ? \\
 10 - 8... ?
 \end{array}
 \quad
 \begin{array}{r}
 10 - 6... ? \\
 10 - 4... ? \\
 10 - 9... ?
 \end{array}$$

2. “Цікавы падарунак”

Выхавальнік кажа, што аднаму з сяброў падарылі машыну, якая ўмее сама лічыць. Для гэтага трэба толькі націскаць клавiшы. Рас-тлумачыць, што клавiша з кругам азначае “ўвод”, а прамавугольнік — гэта клавiша, якая дае каманду выконваць аперацыі. Нагадаць сэнс знакаў +, -. Напрыклад, каб да 2 дадаць 1, трэба націснуць на клавiшу “2” (увесці лік у машыну), а потым — на клавiшу “1”. Машына пакажа вынік (яго запішам у ніжнім крузе — гл. 14. С. 53).

3. “ЭВМ”

Выхавальнік раздае картачкі (гл. 14. С. 53) і прапануе пагуляць з ЭВМ. Дзеці павiнны “запісаць” (намаляваць) патрэбную колькасць кропак — вынікі — у пусты круг (на картачках загадзя намаляваны “машыны” і лічбы ў іх).

4. “Хто самы ўважлівы?”

Выхавальнік чытае ўрывак з лічылкі і прапануе дзецям падзяліцца на 2 каманды для гульні:

Раз, два, тры,
 Мы — сябры.
 Чатыры, пяць,
 Ідзём гуляць.

Кожная каманда строіцца ў шарэнгу. Па сігналу выхавальніка члены кожнай з каманд па чарзе перадаюць адзін аднаму мяч, называючы пры гэтым па парадку лікі (1, 2, 3,...). Перамагае тая каманда, якая першай скончыць гульню (мяч перададуць апошняму). У наступны раз дзеці называюць лікі ў адваротным парадку (10, 9, 8,...). Потым мяняюцца месцамі і мяч перадаюць праз аднаго, называючы пры гэтым адпаведныя лікі (1, 3, 5,...). Хто-небудзь з удзельнікаў адной каманды кідае мяч члену другой каманды, называючы пры гэтым які-небудзь лік. Той, хто зловіць, называе папярэдні і наступны лікі. Потым наадварот.

5. “Вішнёвы кампот”

Выхавальнік чытае ўрывак з лічылкі I. Крупко:

Раз, два, тры,
 Мы — сябры.
 Чатыры, пяць,
 Ідзём гуляць.
 Шэсць, сем, восем,
 Ваду носім.

Дзевяць, дзесяць,
Цеста месім.
Каравай на славу ўдаўся.

.....
А кампот вам спадабаўся?

“Перад тым як пачаставацца кампотам, сябры вырашылі вызначыць, ці ўсім хопіць смачнага пачастунку”.

У кожнага дзіцяці на стале стаіць слоік з падфарбаванай вадой. Спытаць: “Як можна вызначыць, ці хопіць “кампоту” сябрам?” (Вымераць.) “Чым будучы вымераць колькасць кампоту?” (Шклянкай.) Нагадаць правілы вымярэння. Прапанаваць вымераць колькасць “кампоту” ў слоіку спачатку шклянкай, а потым кубкам ад ляльнага сервіза. Удакладніць, што атрыманая колькасць мерак залежыць ад велічыні меркі (чым больш мерка, тым менш іх колькасць і наадварот).

6. “Гульня”

“Увечары сябры гулялі ў гульню. Адзін маляваў на лісце якую-небудзь фігуру або яе частку, а другі павінен быў здагадацца, што гэта, і дамаляваць. Потым наадварот: другі маляваў, а першы адгадаваў”. Выхавальнік прапануе дзецям пагуляць у такую ж гульню. Выкарыстаць гадзіннік, па якому дзеці змогуць сачыць за часам выконвання задання (2 — 3 хвіліны).

7. “Сябры”

Выхавальнік чытае верш “Як сустрэліся сябры”, прапануе дзецям перадаць рухамі дзеянні:

— Як жывеш? — Вось так!
— Як ідзеш? — Вось так.
— Як бярэш? — Вось так.
— Як даеш? — Вось так.
— Як шаліш? — Вось так!
— Як гразіш? — Вось так!
— Як бяжыш? — Вось так.
— А як спіш? — Вось так.

Пад гукі музыкі дзеці адпачываюць на дыване (Дж.Рыд і Дж. Склераў “Зноў дома”).

Назва гульніабо комплексу	Змест гульніабо комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
20. “Забавы зімы”	1. “Замарожаныя лічбы” 2. “Зафарбуй карцінку” 3. “Упрыгож елку” 4. “Вясёлыя мастакі” 5. “Знайзі патрэбную картачку” 6. “Узоры на снезе” 7. “Зімоўе звяроў”	1. Увага, уяўленне 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Уяўленне 5. Мысленне 6. Уяўленне 7. Тое ж	1. Замацоўваць веданне лічбаў 2. Замацоўваць уменне выконваць арыфметычныя дзеянні 3. Тое ж 4. Вучыць бачыць форму ў прадметах, развіваць пачуццё часу 5. Замацоўваць веданне форм 6. Вучыць складаць узоры з палачак 7. Пашыраць веды аб наваколлі

1. “Замарожаныя лічбы”

Дзеці скачуць пад гукі беларускай народнай музыкі “Мікіта” (рухі адпавядаюць характару музыкі). Раптам яна абрываецца і дзеці заміраюць, як быццам замарожаныя (пры гэтым выяўляюць сабой якую-небудзь лічбу).

2. “Зафарбуй карцінку”

Выхавальнік паказвае нейкую нерасфарбаваную карцінку і кажа, што калі прайшоў снег, усё стала белым. Трэба зноў усё расфарбаваць. Знайсці патрэбны колер дзецям дапаможа картачка, на якой адзначана, якому ліку адпавядае тая ці іншая фарба.

3. “Упрыгож елку”

Гучыць музыка І.-С. Баха “Жарт” (сюіта №2). У дзяцей намалявана ў асабістых спытках елка і нерасфарбаваныя шары. Самастойна дзеці знаходзяць патрэбны колер і расфарбоўваюць цацкі (гл. каляровую ўклею, мал. 23).

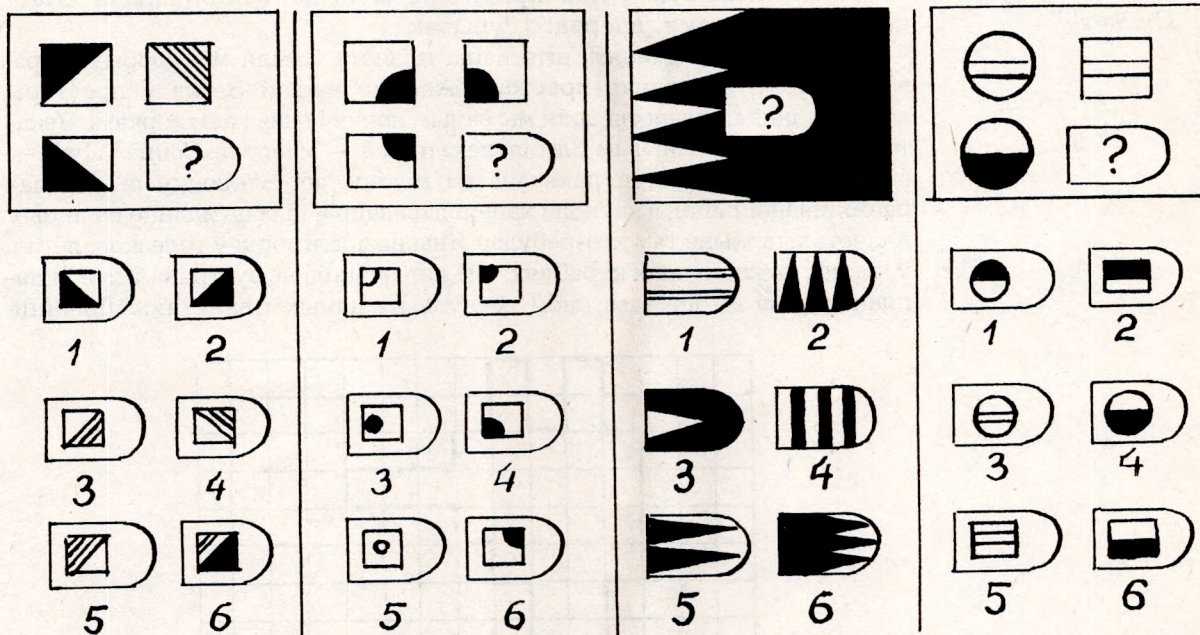
4. “Вясёлыя мастакі”

Дзеці дзеляцца на 2 каманды. На дошцы — вялікія лісты паперы (па 1 для кожнай каманды), на якіх намаляваны геаметрычныя фігуры, асобныя дэталі, лініі і г.д. Дзеці скачуць пад гукі беларускай народнай музыкі “Юрочка”, а ў гэты час па аднаму чалавеку з кожнай каманды дамаляваюць якія-небудзь фігуры. Калі спыніцца музыка, да малюнка падыходзіць другое дзіця з каманды. Колькасць такіх музычных фрагментаў адпавядае колькасці дзяцей у камандзе. Даўжыня гучання — 30 секунд. Дзеці могуць сачыць за часам па секундамеру ці па пясочным гадзінніку.

Можна паставіць умовы: намаляваць з’явы зімовай прыроды, якую-небудзь пару года і г.д. Пасля таго як кожны член каманды прыме ўдзел, атрыманыя малюнкi разглядаюць, вырашаюць, ці адпавядаюць яны ўмовам.

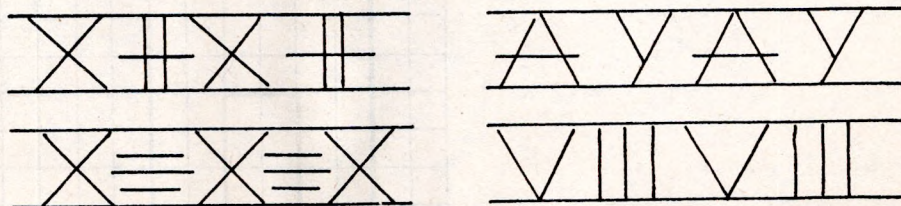
5. “Знайдзі патрэбную картачку”

Прапанаваць дзецям знайсці патрэбную картачку (разгадаць галаваломку). Потым дзеці мяняюцца заданнямі:



6. “Узоры на снезе”

Выхавальнік кажа, што аднойчы ноччу нехта намаляваў на снезе ўзоры. Разгледзець узоры. Прапанаваць дзецям самім скласці прыгожыя ўзоры з рознакаляровых палачак (запалак, расфарбаваных у розны колер):



7. “Зімоўе звяроў”

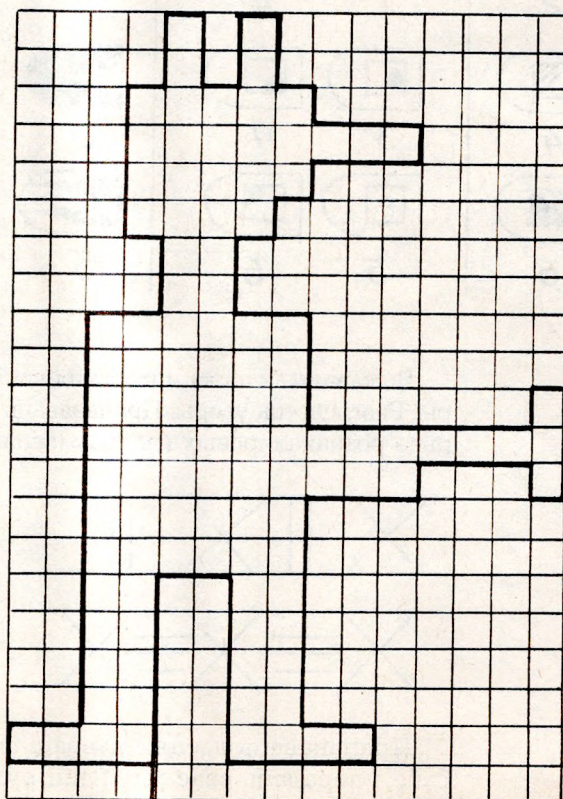
Прапанаваць дзецям назваць звяроў, якія спяць зімой, уявіць іх сабе і перадаць свае ўяўленні рухамі.

Назва гульніавага комплексу	Змест гульніавага комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
21. “У гасцях у іншапланецян”	1. “Пад купалам Сусвету” 2. “Сустрэча” 3. “Незвычайнае пячэнне” (8, 13) 4. “Развітанне” 5. “Касмадром” (8) 6. “Іншапланецяне” 7. “Бязважкасць”	1. Мысленне 2. Мысленне, увага 3. Мысленне 4. Мысленне, увага 5. Мысленне 6. Уяўленне 7. Тое ж	1. Практыкаваць у адрозніванні і называнні розных аб’ёмных геаметрычных форм і плоскіх геаметрычных фігур 2. Замацоўваць колькаснае лічэнне, практыкаваць у арыентаванні ў двухмернай прасторы. 3. Замацоўваць веданне геаметрычных фігур. Вучыць выдзяляць уласцівасці і складаць магчымыя мноствы 4. Замацоўваць веданне розных геаметрычных паняццяў 5. Замацоўваць веданне геаметрычных фігур 6. Замацоўваць веданне геаметрычных фігур. Вучыць падзяляць лісты паперы рознай формы на часткі, бачыць форму ў прадметах 7. Пашыраць веды аб наваколлі

1. “Пад купалам Сусвету”

Перад пачаткам можа прагучаць музыка Г. Свірыдава “Час, наперад!” (“Время, вперед!”), урывак.

Растлумачыць дзецям, што наша планета Зямля мае форму шара, вакол Зямлі бясконца прастора. Акрамя нашай Зямлі ў прасторы лётаюць іншыя планеты, якія мы бачым ноччу і называем зоркамі. Некаторыя з іх большыя, чым Зямля, некаторыя — меншыя. Сонца і Луна — гэта таксама планеты (паказаць на макеце або малюнку іх узаема-размяшчэнне). Людзі заўжды хацелі даведацца, ці ёсць жыццё на іншых планетах, ці жыў там хто-небудзь. Яны назіралі зоркі ў тэлескоп, лёталі ў космас на касмічных караблях, але яшчэ ніколі не сустрэкаліся з іншапланецянамі — істотамі, якія жывуць на іншых планетах. “Давайце



ўявім сабе, што аднойчы мы на касмічным караблі трапілі да іншапланецян. Глядзіце, якія цікавыя ў іх дамы. (Выхавальнік выкладае на стол макет і аб'ёмныя геаметрычныя формы розных памераў — шары, кубы, цыліндры, прызмы, конусы). На іх можна што-небудзь намалюваць". Выхавальнік прапануе назваць, якую форму маюць дамы, вызначыць іх уласцівасці (шар коціцца, не мае вуглоў; куб мае стораны і вуглы).

Прапанаваць уявіць, чаму іншапланецяне пабудавалі сабе такія дамы. (Шар займае менш за ўсё месца, можа каціцца, мяняць месца, з такога дома добра відаць ва ўсе бакі; куб устойлівы, таму зверху на яго можа садзіцца касмічны карабель, у такі будынак можа заехаць машына і г.д.) Паміж дамамі на макеце намалюваны газоны, клумбы, пляцоўкі. Вызначыць, якую яны маюць форму (трохвугольнікі, чатырохвугольнікі (сярод іх павінны быць квадраты, ромбы, трапецыі, прамавугольнікі), пяцівугольнікі, шасцівугольнікі).

2. "Сустрэча"

"Каб убачыць іншапланецян, нам трэба расшыфраваць пісьмо і намалюваць па клетках саміх гаспадароў гэтай планеты". Выхавальнік прапануе дзецям узяць ліст паперы ў клетку, на якім загадзя намалювана зыходная кропка, і пад дыктоўку намалюваць выяву. Па заканчэнні дыктоўкі ў дзяцей павінны атрымацца азначаныя малюнкi (гл. мал. на с. 138).

3. "Незвычайнае пячэнне"

"Вось і ўбачылі мы, якія іншапланецяне нас сустрэлі. Яны вельмі задаволены і запрашаюць нас у госці. Яны прапануюць нам пачаставацца незвычайным пячэннем, якое мае форму розных геаметрычных фігур і розны памер. Напэўна, яно вельмі смачнае, але давайце яго ўважліва разгледзім".

Вызначыць, якой формы, памераў і колеру "пячэнне" (геаметрычныя фігуры).

Гульні з табліцамі:

1) выхавальнік бярэ табліцу з адным абручом, кладзе туды чырвоны прамавугольнік і чырвоны квадрат. Пытае, якога колеру фігуры ў абручы? (Чырвоныя.) Якога колеру па-за абручом? (Нечырвоныя.);

2) выхавальнік бярэ табліцу з двума абручамі, кладзе ў адзін абруч трохвугольнікі, а ў другі — чатырохвугольнікі. Спытаць, якой формы фігуры ў чырвоным абручы? (Трохвугольныя.) А ў сінім абручы? (Чатырохвугольныя.) Якой формы фігуры па-за чырвоным абручом? (Нечырвоныя.) Па-за сінім абручом? (Нечатырохвугольныя.);

3) выхавальнік бярэ табліцу з вялікім і маленькім абручамі. Кладзе ў маленькі абруч квадрат зялёнага колеру і квадрат чырвонага колеру. Пытае, якой формы фігуры можна пакласці ў вялікі абруч. (Чатырохвугольныя.) Потым кладзе ў вялікі абруч вугольныя фігуры і пытае, якой формы фігуры можна пакласці ў маленькі абруч. (Квадраты, трохвугольнікі, прамавугольнікі.);

4) прапанаваць дзецям узяць табліцу з адным абручом і запоўніць яе. (У кожнага магчымы розныя варыянты.) Спытаць, якія фігуры ў абручы (па велічыні ці па колеру, ці па форме);

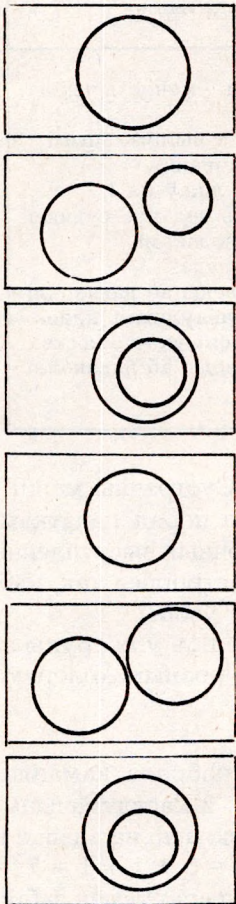
5) прапанаваць дзецям узяць табліцу з двума абручамі і запоўніць яе. (У кожнага магчымы розныя варыянты.) Спытаць, якія фігуры ў абручах (назваць адным словам уласцівасць);

6) прапанаваць дзецям узяць табліцу з вялікім і маленькім абручамі і запоўніць яе. Спытаць, якія фігуры яны паклалі ў абручы. (Уласцівасці мноства фігур назваць адным словам, не пералічваючы па адной фігуры.)

Можна пагуляць у гульнію "Толькі адна ўласцівасць" (8. С. 7).

4. "Развітанне"

"Надышла пара развітвацца. Іншапланецяне нешта нам напісалі, але прачытаць гэта мы зможам, калі расшыфруем іх надпіс. Для гэтага трэба падставіць патрэбныя літары". Гульнія праводзіцца пры ўмове, што дзеці ведаюць літары. Дзеці ўтвараюць 2 каманды: "Марсіяне" і "Зямляне". Насупраць кожнай каманды — зашыфраваны надпіс, а побач — літары і знакі, якімі яны адзначаны. Напрыклад, выраз "Да сустрэчы" можна прадставіць так:



A-~	Д-І	Р-Л
С-Δ	Т-О	У-∅
Ч-З	Ы-∩	Э-°

I ~ Δ ∅ Δ O L ° Z ∩

Спытаць у дзяцей, якімі знакамі якая літара пазначана (кропкамі, вугламі, прамой, дугой, акружнасцю і г.д.).

5. “Касмадром” Прапанаваць дзецям разгадаць галаваломку і вызначыць, якога касмічнага карабля не хапае на касмадроме.
Гульня праводзіцца так, як прапанавана ў дапаможніку (8. С. 32).
6. “Іншапланецяне” Выхавальнік прапануе дзецям сканструяваць з паперы жыхароў планеты, на якой яны пабывалі. Звярнуць увагу на розныя спосабы падзелу паперы на часткі шляхам складання.
7. “Бязважкасць” Прапанаваць дзецям уявіць сабе, як касманаўты знаходзяцца ва ўмовах бязважкасці. Дзеці пад музыку (Ф. Уолер “Чужыя яблыкі”) адпачываюць на дыване, расслабіўшы мышцы.

Назва гульнявога комплексу	Змест гульнявога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
22. “Алімпіяда”	1. “Адкрыццё Алімпіяды” (16) 2. “Цяжкія спаборніцтвы” 3. “Спаборніцтвы на лёдзе” (14) 4. “Парад зорак” 5. “Атрыманне ўзнагарод” 6. “Хто гэта быў?” 7. “Развітальны агеньчык”	1. Мысленне 2. Тое ж 3. Тое ж 4. Уяўленне 5. Мысленне 6. Уяўленне 7. Тое ж	1. Замацоўваць уменне лічыць групы 2. Пазнаёміць з вылічальнымі прыёмамі адлічвання і прылічвання лікаў па 1 3. Замацоўваць веданне сувязей і адносін паміж лікамі натуральнага рада 4. Пашыраць веды аб наваколлі 5. Вучыць устанаўліваць адносіны паміж элементамі мноства 6. Пашыраць веды аб наваколлі 7. Тое ж

1. “Адкрыццё Алімпіяды” Перад пачаткам гучыць музыка С. Чарнецкага “Сустрэчны марш” (“Встречный марш”). Выхавальнік тлумачыць, што перад пачаткам Алімпійскіх спаборніцтваў заўсёды адбываюцца святочныя выступленні артыстаў і спартсменаў. Зараз на стадыёне яны пастроіліся так, каб глядачы бачылі цудоўныя рознакаляровыя фігуры і ўзоры.

Прапанаваць дзецям разгледзець фігуры, выдзеліць у іх групы з рознай колькасцю спартсменаў і расфарбаваць іх розным колерам. Палічыць колькасць груп (16. С. 47).

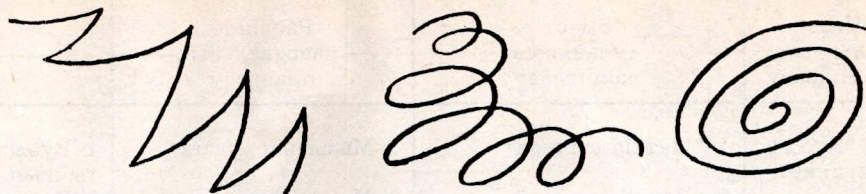
2. “Цяжкія спаборніцтвы” Прапанаваць дзецям падлічыць, колькі ачкоў набрала каманда біятланістаў, калі першы з іх набраў 5 ачкоў, а другі — 2. Растлумачыць, што для таго каб скласці два лікі, трэба другі лік раскласці на адзінкі і па 1 прылічваць да першага ліку. Напрыклад, $5 + 2 = 5 + 1 + 1 = 7$.

Колькі галоў забіла каманда хакеістаў, калі адзін спартсмен забіў 3 галы і другі забіў 3 галы?

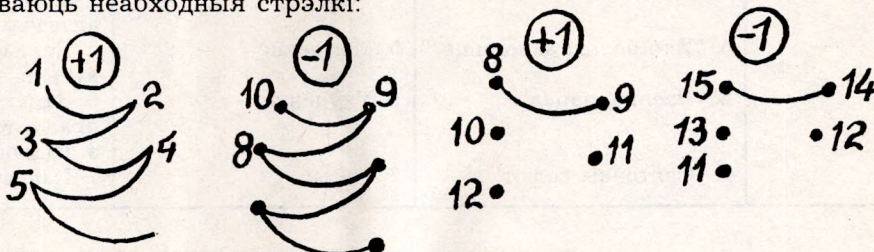
$$3 + 3 = 3 + 1 + 1 + 1 = 6$$

Выхавальнік прапануе некалькі задач, а дзеці рашаюць іх і тлумачаць, як знайшлі адказ.

3. “Спаборніцтвы на лёдзе” Выхавальнік прапануе разгледзець узоры, якія зрабілі на лёдзе фігурысты, і пытае, як можна назваць гэтыя лініі (хвалістыя, крывыя, ломаныя і г.д.):



Потым выхавальнік тлумачыць, што, выступаючы, фігурысты каталіся па адзначаных правілах. Дзеці павінны вызначыць, па якіх правілах выступалі фігурысты, і прадоўжыць малюнак. (У кожнага дзіцяці загадзя намаляваны патрэбныя лініі і лічбы.) Дзеці дамалёўваюць неабходныя стрэлкі:



Затым выхавальнік прапануе дзецям дапамагчы спартсменам-канькабежцам дабегчы да свайго фінішу. Кожны спартсмен мае свой нумар. На дарозе стаяць знакі-ўказальнікі, пры дапамозе якіх дзеці вызначаюць месца таго ці іншага ліку (14. С. 100).

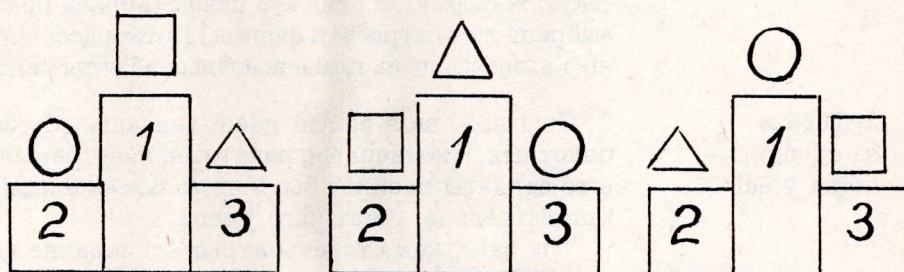
4. “Парад зорак”

“У кожным відзе спорту былі свае пераможцы. Па заканчэнню спаборніцтваў адбыўся “Парад зорак”. Розныя спартсмены прымалі віншаванні і ўдзельнічалі ў развітальным выступленні”, — кажа выхавальнік.

Дзеці дзеляцца на 2 каманды. Адна выяўляе рухамі дзеянні спартсменаў, а другая вызначае, які гэта від спорту. Потым наадварот.

5. “Атрыманне ўзнагарод”

Выхавальнік паведамляе, што 3 спартсмены (адзначыць іх геаметрычнымі фігурамі) заваявалі 3 першыя месцы. Прапануе дзецям утварыць магчымыя варыянты. П’едэсталы загадзя намаляваны ў сшытках дзяцей. У выніку павінен атрымацца наступны малюнак:



6. “Хто гэта быў?”

Вось скончыліся Алімпійскія гульні. Выхавальнік прапануе зрабіць такі малюнак, па якому можна было б здагадацца аб тым, хто выступаў. Пры гэтым нельга маляваць самога спартсмена. Напрыклад, дзеці могуць намаляваць сляды лыжнікаў, фігурыстаў, спартыўныя атрыбуты, кубкі, узнагароды і г.д.

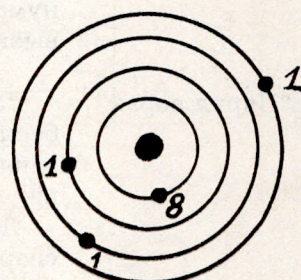
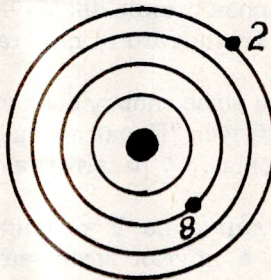
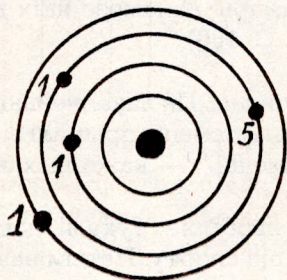
7. “Развітальны агеньчык”

“Перад пачаткам гульні ганаровыя госці заўсёды запальваюць Алімпійскі агонь. Ён ярка гарыць на працягу ўсіх гульніў”, — тлумачыць выхавальнік дзецям. Потым прапануе рухамі перадаць, як на закрыцці спартыўнага свята памяншаецца, а потым зусім патухае развітальны агеньчык. Музыкае суправаджэнне: Дж. Рыд і Дж. Склераў “Каханне прайшло” (“Любовь ушла”).

Назва гульнявога комплексу	Змест гульнявога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсў	Адукацыйныя задачы
23. “Хто нас абараняе”	1. “Меткія стралкі” 2. “План” 3. “Цяжка на вучэнні — лёгка ў баі” (16) 4. “Разведчыкі” 5. “Хто больш запомніць?” 6. “Ваенны парад” 7. “Святочны салют”	1. Мысленне, увага 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Мысленне, увага 5. Мысленне 6. Уяўленне 7. Тое ж	1. Вучыць выконваць арыфметычныя дзеянні складання 2. Замацоўваць уменне складаць план мясцовасці 3. Замацоўваць уменне лічыць групы 4. Замацоўваць веданне геаметрычных паняццяў, вучыць дзяцей суадносіць малюнак з адзначаным значком 5. Пашыраць веды аб наваколлі, вучыць утвараць мноствы 6. Замацоўваць веданне форм прадметаў, вучыць маляваць з заплюшчанымі вачыма 7. Пашыраць веды аб наваколлі

1. “Меткія стралкі”

Выхавальнік прапануе разгледзець мішэні і вызначыць, які стралок набраў больш ачкоў:



2. “План”

Выхавальнік кажа, што ваенныя павінны вельмі добра арыентавацца на мясцовасці па плане. Яны павінны ўмець вызначаць на плане розныя аб’екты. Прапануе дзецям самім скласці план. Выстаўляе на стол макет лялечнага пакоя, нагадвае, што ўсе аб’екты трэба намалюваць на плане так, як яны стаяць у пакоі, але як быццам мы глядзім на іх зверху. Бакі ліста паперы вызначаюць сцены пакоя. Падкрэсліць, што ліст павінен мець такую ж форму, як і падлога пакоя. (Можна прапанаваць дзецям самім выбраць ліст патрэбнай формы.) Потым дзеці пры дапамозе выхавальніка адзначаюць на плане асноўныя аб’екты пакоя, вокны, дзверы.

3. “Цяжка на вучэнні — лёгка ў баі”

Спытаць, якія войскі дзеці ведаюць. (Сушапутныя — танкавыя, пяхотныя, інжынерныя, ракетныя, паветраныя, марскія.) Паведаміць, што салдаты павінны быць не толькі смелымі, лоўкімі, джымі, але і шмат ведаць, шмат чаго ўмець.

“На занятках салдаты атрымалі заданне вызначыць дзеянні машын”. У асабістых сшытках дзяцей загадзя намалюваны “машыны”. Дзеці выконваюць заданні (16) (гл. мал. на с.143).

4. “Разведчыкі”

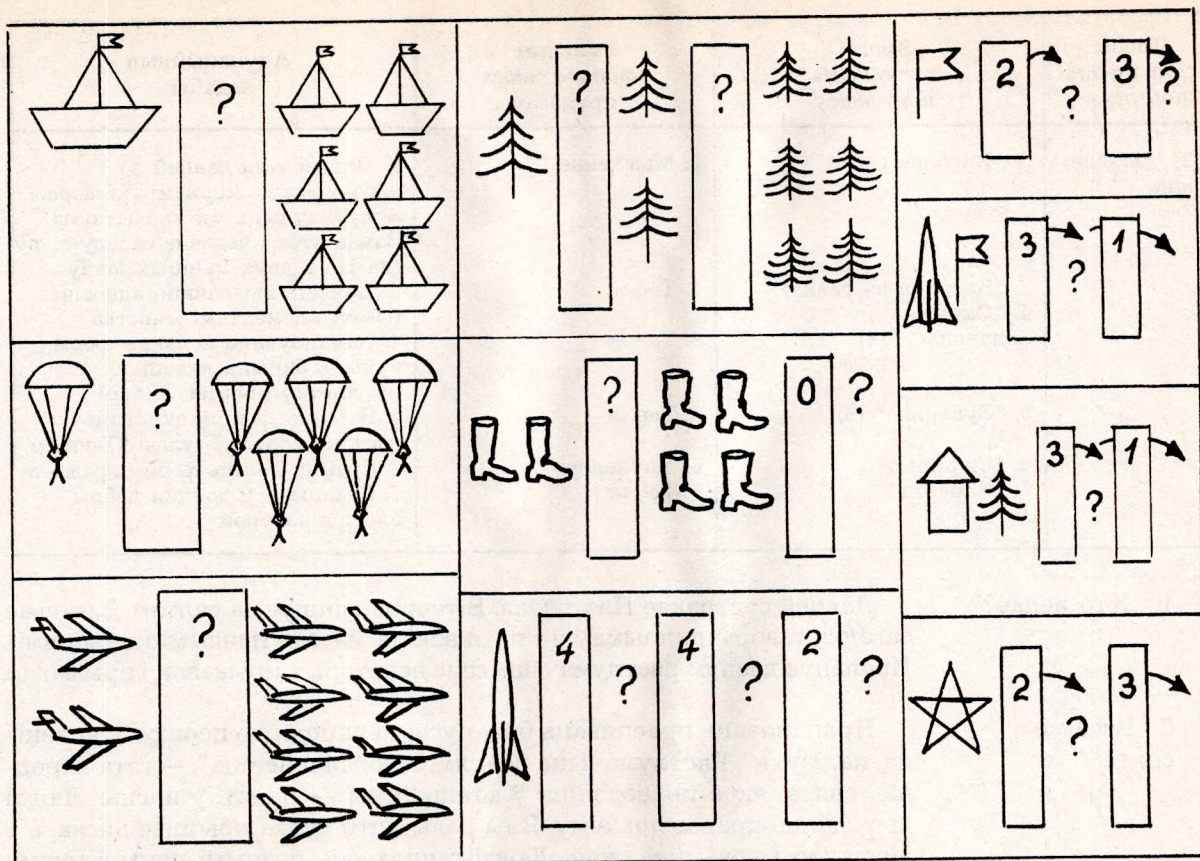
Гульня праводзіцца так, як у комплексе 21 (4). Дзеці павінны вызначыць пароль атрада сапернікаў. Напрыклад: “Васілінка” і “Журавінка” або “Сувораўцы” і “Будзёнаўцы”. Тады літары можна зашыфраваць знакамі:

8, Λ, ↑, ⊗, ◐, Ж, Υ, ⊕, ⊙, L.

Перамагае тая каманда, якая першай падставіць патрэбныя літары і прачытае пароль.

5. “Хто больш запомніць?”

Выхавальнік кажа, што ваенныя павінны быць вельмі ўважлівымі і ўмець добра запамінаць. Прапануе ўявіць сабе, што яны разведчыкі, якія



бачылі шмат прадметаў на сваім шляху. Усе прадметы трэба запомніць.

Выхавальнік разглядае рэчы разам з дзецьмі, тлумачыць, што спачатку іх трэба падзяліць на групы, звязаныя па сэнсу, запомніць, якія ёсць групы і што ў кожнай з груп.

Напрыклад, выхавальнік выкладвае на стол дробныя рэчы: аловак, крэйду, матрошку, нажніцы, шарык, лічбу, цукерку, хусцінку, пярсцёнак, машынку, блакнот, елачку. Спытаць у дзяцей, па якой прыкмеце можна выдзеліць часткі ў гэтага мноства. (Па спосабу ўжывання рэчаў.) Якія могуць быць часткі? Што аднесці да кожнай з іх?

Магчымыя варыянты падзялення мноства на часткі дзеці прапануюць самі. Напрыклад: цацкі (шарык, елка, матрошка, машынка); ежа (цукерка, арэх); рэчы, якія патрэбны вучню (блакнот, аловак, лічба, крэйда); рэчы, якія патрэбны маме (хусцінка, нажніцы, пярсцёнак).

Пасля гэтага прапанаваць пералічыць рэчы, не глядзячы на іх. Каму складана, спытаць, якія часткі ён выдзеліў. Адказваць можна парамі (адзін пачынае, другі заканчвае).

6. "Ваенны парад"

Прапанаваць дзецям уявіць сабе ваенны парад. Дзеці пералічваюць, якую ваенную тэхніку ведаюць. Потым з заплюшчанымі вачамі яны малюць якую-небудзь машыну (самалёт, танк, ракету, карабель і інш.). Па заканчэнню дзеці вызначаюць, да якіх войск можна аднесці намалёваную тэхніку і выкладаюць з малюнкаў парад.

7. "Святочны салют"

Прапанаваць дзецям перадаць рухамі, як разлятаюцца агеньчыкі святочнага салюту, а потым патухаюць, падаючы на зямлю (М. Равэль "Свята" ("Празднество"), урывак).

Назва гульніабо комплексу	Змест гульніабо комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
24. "Масле-ница"	1. "Хто ведае?"	1. Мысленне, памяць, увага	1. Вучыць дзяцей адгадаць загадкі, разумець сэнс прымавак і прыказак

Назва гульніабога комплексу	Змест гульніабога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
24. “Масленіца”	2. “Вясёлае свята” 3. “Катанне на санках” 4. “Смачныя ледзянцы” (14) 5. “Сувеніры” (8) 6. “Сюрпрыз” 7. “Карагод”	2. Мысленне 3. Тое ж 4. Тое ж 5. Тое ж 6. Уяўленне 7. Тое ж	2. Пазнаёміць дзяцей з абсалютнымі меркамі (<i>кілаграм, літр</i>), вучыць імі карыстацца. Замацоўваць веданне складу лікаў (да 10) з двух меншых лікаў 3. Вучыць вызначаць адносіны паміж элементамі мноства 4. Замацоўваць веданне форм, вучыць бачыць якасці прадметаў (форма, колер) 5. Вучыць дзяцей складаць фігуры з дэталей гульні “Танграм” 6. Вучыць бачыць форму прадмета 7. Стварыць у дзяцей добры, вясёлы настрой

1. “Хто ведае?”

Дзяцей сустракае Пятрушка. Вітаецца, віншуе са святам. Загадвае загадкі, гаворыць прымаўкі і прыказкі (з матэматычнымі паняццямі). Прапануе дзецям растлумачыць сэнс некаторых прыказак і прымавак.

2. “Вясёлае свята”

Прапануе праспяваць беларускую народную песню “Масленіца-палізуха”. Растлумачыць дзецям, што “Масленіца” — гэта народнае свята, якое праводзіцца ў канцы зімы — пачатку вясны. Людзі выходзяць праводзіць зіму. Яны рады, што хутка прыйдзе вясна, а з ёй цяпла і новы ўраджай. Людзі гандлююць рознымі пачастункамі: блінамі, пірагамі, пернікамі, абаранкамі, цукеркамі, смачнымі напіткамі.

Пятрушка: Дзеці, а вы любіце бліны? А з чаго іх пякуць ведаеце? Купіце 1 кг мукі і ў вас будуць смачныя бліны.

Выхавальнік: А колькі гэта — 1 кг мукі?

Пятрушка: Трэба зважыць на вагах. Вось гэтая гіра важыць 1 кг. Калі яе паставіць на адзін бок вагаў, а муку — на другі, то важыць яны павінны аднолькава. Вагі вам пакажуць.

Выхавальнік: А якія яшчэ бываюць гіры?

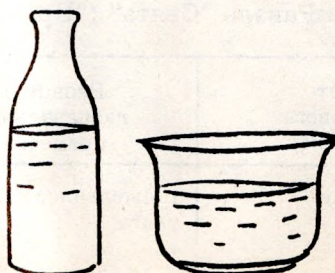
Пятрушка: На 2 кг, 5 кг, 10 кг, 20 кг і больш.

Выхавальнік: А менш за кілаграм бываюць?

Пятрушка: Так, яны паказваюць грамы. (Паказвае грамовыя гіры. Дае дзецям патрымаць у руках і вызначыць, якая з іх цяжэй. Потым хто-небудзь з дзяцей адважвае пры дапамозе гіры 0,5 кг, 1 кг, 2 кг мукі (круп).

Выхавальнік: 1 кг мукі каштуе 10 рублёў. Пакажыце, як можна скласці 10, каб заплаціць за муку. (Дзеці паказваюць па 2 картачкі з лічбамі, якія ў суме складаюць 10.) Яшчэ нам трэба купіць малака. Пятрушка, як яго адважыць?

Пятрушка: Малако не адважваць трэба, а адмяраць, бо яно вадкае. Усё, што вадкае, трэба адмяраць літрамі. Вось у гэты слоік уваходзіць 1 літр (паказвае). Як вы думаеце, колькі літраў уваходзіць у гэты слоік? (Паказвае 2-літровы слоік. На вачах у дзяцей улівае ў 2-літровы слоік 2 л літровымі слоікамі. Потым хто-небудзь з дзяцей адмярае 0,5 л, 1 л, 2 л, 3 л.) А вось хто з вас здагадаецца, у якім слоіку больш малака (паказвае дзецям 2 слоікі рознай формы (высокая бутэлька і нізкая, але шырокая каструля) з аднолькавай колькасцю вадкасці):



Як гэта можна даказаць? (Адмераць аднолькавай меркай. Дзеці з дапамогай выхавальніка вызначаюць паўлітровым слоікам, што ў бутэльцы і ў каструлі малака пароўну, па 1 л.)

Выхавальнік: Калі 1 л малака каштуе 5 рублёў, то якімі грашыма можна за яго заплаціць? (Дзеці паказваюць картачкі з лічбамі, якія ў суме складаюць 5.) А колькі будуць каштаваць 2 л? Вось зараз можна будзе пячы смачныя бліны з мёдам і маслам. (Муку аддаюць на кухню.)

3. “Катанне на санках”

Выхавальнік паведамляе, што на гэтае свята заўжды любілі катацца на санках. “Аленка, Васілёк, Андрэйка і Наста таксама вырашылі пакатацца, але ў адных санках могуць адначасова ехаць толькі 2 чалавекі. Давайце дапаможам ім утварыць пары так, каб па чарзе ўсе змаглі пакатацца”, — кажа выхавальнік. (Дзяцей адзначаюць геаметрычнымі фігурамі.)

Выхавальнік тлумачыць дзецям, як можна ўтварыць пары такім чынам, каб кожны з дзяцей мог пакатацца па чарзе з усімі (гл. каляровую ўклейку, мал. 24).

Потым выхавальнік прапануе дзецям самастойна “расадзіць” сяброў у санкі, але такім чынам, каб адразу маглі ехаць 3 чалавекі (гл. каляровую ўклейку, мал. 25).

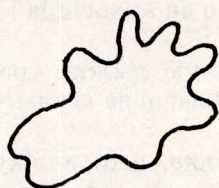
4. “Смачныя ледзянцы”

Праводзіцца як гульня-эстафета. Дзеці ўтвараюць 2 каманды. Насупраць кожнай каманды табліца-галаваломка, якую трэба запоўніць (размясціць у пустых клетках падыходзячыя па форме і колеру ледзянцы). Патрэбныя картачкі ляжаць побач. Па чарзе кожнае дзіця падбярэе да табліцы, знаходзіць адзначаную картачку і кладзе яе ў патрэбную клетку (гл. каляровую ўклейку, мал. 26). Гульню можна праводзіць пад гукі беларускай музыкі (У. Купрыяненка. Урыўкі з сюіты “Народная музыка Іванаўскага раёна” ў выкананні ансамбля “Свята”).

5. “Сувеніры”

Выхавальнік прапануе выкласці з дэталю гульні “Танграм” сувеніры, якія можна набыць у лаўцы. Разгледзець, якую форму мае кожная дэталі. Разгледзець узоры сувеніраў, якія дзеці будуць складаць. Выкарыстаць гадзіннік для вызначэння часу працы дзяцей. Адзначыць, хто склаў хутчэй за ўсіх (за колькі хвілін) той ці іншы сувенір.

6. “Сюрпрыз”



Выхавальнік паведамляе дзецям, што на масленіцу арганізоўвалі розныя спаборніцтвы, каб вызначыць, хто самы спрытны і дужы. Напрыклад, трэба было дастаць цацку, якая вісела на шасце высока ад зямлі. Выхавальнік прапаноўвае дзецям уявіць сабе, што можа ляжаць у торбе, якая прыладжана да кола на шасце. Інакш кажучы, дзеці па контуру ўяўляюць сабе прадмет. (Торба павінна быць завязана так, каб добра выступалі часткі прадмета.)

7. “Карагод”

Калі дзеці здагадаюцца, што знаходзіцца ў торбе, прадмет дастаюць і на заканчэнне свята водзяць развітальны карагод. Гучыць беларускі народны карагод “А сёння ў нас м’ясленка-маслянка”.

Назва гульнівога комплексу	Змест гульнівога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
25. “Жаночы дзень”	1. “Святочныя пачастункі” 2. “Расставім посуд” (14 С. 30) 3. “Хто каго віншуе?” 4. “Парная гульня” 5. “Хто самы-самы?” 6. “Падарунак маме” 7. “Вышываем узор”	1. Мысленне, памяць, увага 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Тое ж 5. Тое ж 6. Успрыманне, уяўленне 7. Уяўленне	1. Замацоўваць уменне арыентавацца ў двухмернай прасторы 2. Пазнаёміць з аперацыяй перакрывавання мностваў 3. Вучыць паэлементнаму суаднясенню двух мностваў 4. Практыкаваць у вызначэнні формы прадметаў, суаднясенні яе з геаметрычнымі эталонамі 5. Развіваць вокамер пры параўнанні прадметаў па велічыні 6. Пашыраць веды аб наваколлі 7. Тое ж

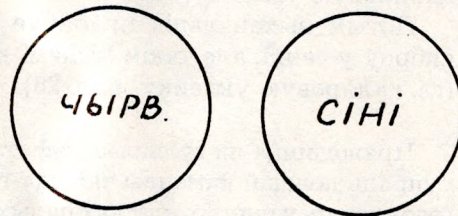
1. “Святочныя пачастункі”

Выхавальнік прапануе дзецям уявіць сабе, што магнітная дошка або фланелеграф — гэта стол, на якім мама расставіла святочныя пачастункі. Дзеці павінны вызначыць, якія пачастункі дзе знаходзяцца. Напрыклад, цукар — у правым верхнім кутку, яблыкі — на сярэзіне правага боку і г.д.

2. “Расставім посуд”

Выхавальнік кажа, што дзяўчынка Алена і хлопчык Андрэйка вырашылі дапамагчы маме расставіць на стол посуд. (Паверхня стала — магнітная дошка або фланелеграф.) Ён прапануе дзецям пералічыць прадметы і адказаць, колькі іх усяго. (Прадметы — заварнік, сподак, кубак, сталовая талерка, відэлец, вялікая лыжка, чайная лыжка.)

Выхавальнік паведамляе дзецям, што Алена і Андрэйка вырашылі на чырвоную сурвэтку паставіць чайны посуд, а на сінюю — сталовы. Сурвэткі адзначаны акружэнасцямі рознага колеру. Прапануе дзецям дапамагчы Алене і Андрэйку:



Выхавальнік бярэ заварнік і пытае: “Як завецца прадмет? Да якога посуду яго трэба аднесці, чайнага або сталовага? Калі мы ім карыстаемся?” (Ставіць заварнік на чырвоную сурвэтку.)

Потым бярэ сподак і задае пытанні: “Да якога посуду яго трэба аднесці, чайнага або сталовага? Калі мы ім карыстаемся?” (Ставіць сподак на чырвоную сурвэтку.)

Выхавальнік бярэ кубак: “Як завецца гэты прадмет? Да якога посуду яго трэба аднесці, чайнага або сталовага? Калі мы ім карыстаемся? Так, кубак можна аднесці і да чайнага і да сталовага посуду. Ім можна карыстацца і ў час сьнеданьня, і за абедам. Што нам зрабіць? На якую сурвэтку паставіць? (Накласці сурвэткі адна на адну так, каб атрымалася агульная частка — гл. каляр. укл., мал 29.)

Выхавальнік выклікае дзіця да дошкі паказаць агульную частку. “На гэтую агульную частку мы паставім кубак, бо ён адносіцца і да сталовага і да чайнага посуду”.

Такім жа чынам можна высветліць, што чайную лыжку трэба таксама аднесці да чайнага і сталовага посуду, і пакласці на агульную частку (14. С. 30).

Потым выхавальнік такім жа чынам высвятляе, што вялікую лыжку, відэлец, сталовую талерку трэба аднесці да сталовага посуду і пакласці на сінюю сурвэтку.

— Давайце дадзім агульную назву прадметам, што стаяць на сіняй сурвэтцы. (Сталовы посуд.)

— Колькі іх? (5)

— А зараз назавіце агульнай назвай прадметы, што на чырвонай сурвэтцы? (Чайны посуд.)

— Колькі іх? (4)

— Да якога посуду можна аднесці кубак і маленькую лыжку? (І да чайнага, і да сталовага.)

— Колькі прадметаў мы аднеслі і да чайнага, і да сталовага посуду? (2)

— А што можна сказаць аб сподку і заварніку?

(Калі яны стаяць *толькі* на чырвонай сурвэтцы, мы скажам, што гэта — *толькі* чайны посуд.)

— Колькі прадметаў мы аднеслі *толькі* да чайнага посуду? (2)

— Колькі прадметаў мы аднеслі і да чайнага, і да сталовага посуду адначасова? (2)

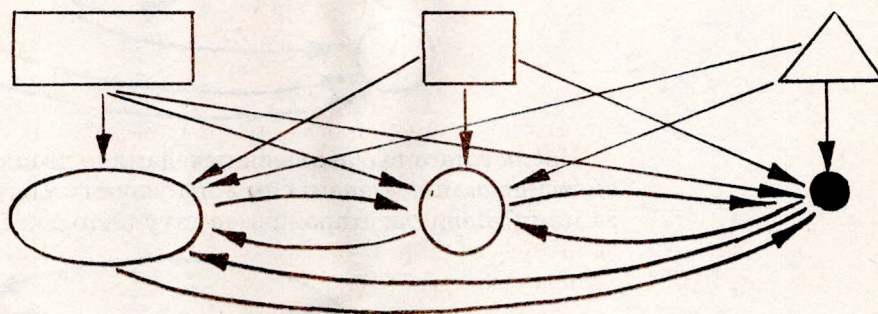
— А што можна сказаць пра вялікую лыжку, відэлец, глыбокую талерку? (Калі яны стаяць *толькі* на сіняй сурвэтцы, мы скажам, што гэта *толькі* сталовы посуд.)

- Колькі прадметаў мы аднеслі *толькі* да сталовага посуду? (3)
- Колькі ўсяго прадметаў мы аднеслі да чайнага посуду (паставілі на чырвоную сурвэтку)? (5)
- Колькі ўсяго прадметаў мы аднеслі да сталовага посуду (паставілі на сінюю сурвэтку)? (4)
- Ну вось, нарэшце, мы і дапамаглі Алене і Андрэйку паставіць посуд на стол. (Можна правесці работу па схеме (14. С. 30).)

3. “Хто каго віншуе?”

Выхавальнік прапануе дзецям адзначыць мужчын, якія ёсць у сям’і, вугольнымі фігурамі: дзядуля — прамавугольнік, тата — квадрат, Андрэйка (сын) — трохвугольнік; жанчын адзначыць круглымі фігурамі: бабуля — авал, мама — круг, Аленка (дачка) — кропка. Выхавальнік выяўляе пры дапамозе фігур на дошцы ўсіх членаў сям’і і прапаноўвае пералічыць іх.

Можна спытаць у дзяцей, па колькі членаў у іх сем’ях. Потым дзеці самастойна вызначаюць стрэлкі, хто каго віншуе (стрэлка ідзе ад таго, хто віншуе, да таго, каго віншуюць). У дзяцей павінен атрымацца такі малюнак:



Звярнуць увагу на тое, што віншуюць толькі жанчын і дзяўчынку.

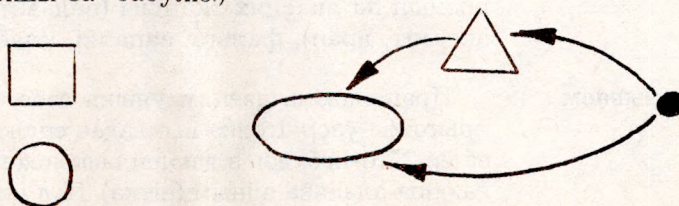
4. “Парная гульня”

Дзеці дзеліцца на 2 групы. Дзеці адной групы маюць картачкі з малюнкамі прадметаў, якія можна падарыць мамам (прадметы маюць розную форму), дзеці другой групы — картачкі з выявай геаметрычных фігур. Пакуль гучыць музыка В. Цілічэева “Вальс”, дзеці скачуць. Калі музыка змоўкне, знаходзяць пару (дзіця з адпаведнай картачкай). Форма фігуры павінна адпавядаць форме прадмета. Потым дзеці мяняюцца картачкамі і гульня працягваецца.

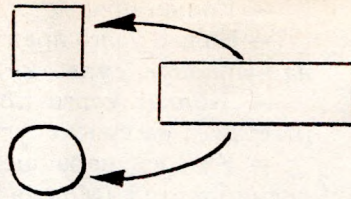
5. “Хто самы-самы?”

Выхавальнік нагадвае, што пры дапамозе стрэлак дзеці вызначалі, хто каму падарыў падарункі. Потым выстаўляе выявы таты, мамы, дзядулі, бабулі, дзяўчынкі і хлопчыка. (Фігуры павінны адрознівацца па велічыні, акрамя мамы і таты.) Спытаць у дзяцей, ці роўныя па росту члены сям’і. (Тата і мама роўныя паміж сабою. Яны вышэйшыя за ўсіх астатніх. Потым па парадку ідуць дзядуля, бабуля, Андрэйка і Алена.)

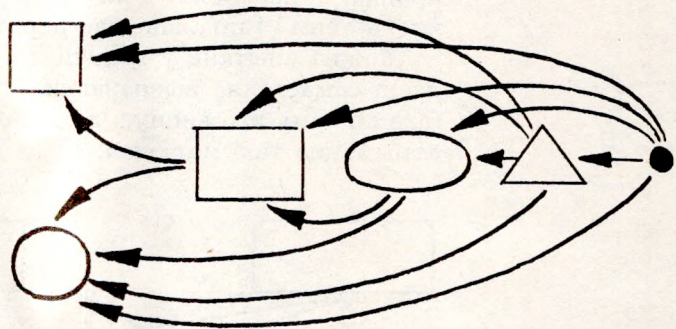
Затым выхавальнік малюе граф і тлумачыць, што стрэлкі паказваюць на таго, хто вышэйшы. Спытаць: “Хто самы высокі? Хто самы нізкі? Што можна сказаць пра Андрэйку?” (Ён вышэйшы за Алену, але ніжэйшы за бабулю.)



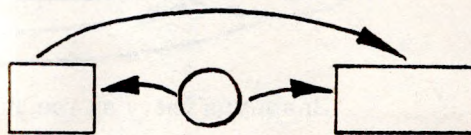
Выхавальнік малюе другі граф і пытае, як тут можна паставіць стрэлкі. Растлумачыць, чаму не трэба ставіць стрэлкі паміж мамай і татам (яны аднолькавага росту):



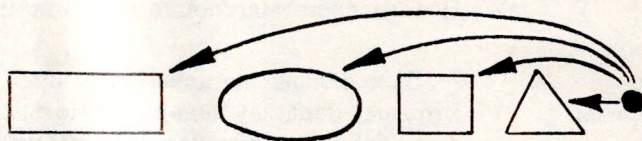
Потым выхавальнік з дапамогай дзяцей выяўляе на дошцы ўмоўнымі знакамі ўсіх членаў сям’і ад самага высокага да самага нізкага. Спытаны: “Хто ніжэйшы за бабулю? Хто ніжэйшы за маму? Хто вышэйшы за Андрэйку і ніжэйшы за дзядулю? Што можна сказаць пра дзядулю? І г.д.” Затым адзначае адносіны па вышыні стрэлкамі:



Пасля гэтага выхавальнік паведамляе дзецям, што можна выявіць адносіны паміж членамі сям’і і па ўзросту. Пытанні: “Тата старэйшы за маму? Дзядуля старэйшы за тату? Хто з іх самы стары? Малады?”



Па графу вызначыць, хто самы старэйшы (срэлкі паказваюць на таго, хто старэйшы), хто самы малады, што можна сказаць пра тату. Потым дзеці самастойна расстаўляюць стрэлкі ў сшытках. (Фігуры загадзя намаляваны ў парадку ўзросту.)



6. “Падарунак маме”

Гучыць музыка В.-А.Моцарта: ч. 1, сімфонія №40. Выхавальнік прапануе дзецям заплюшчыць вочы, дакрануцца да картачкі, што ляжыць у кожнага ў канверце, і ўявіць сабе, як гэта “нешта” можа пераўтварыцца ў падарунак маме (сукенка, жывёла, кветка, якая-небудзь рэч і г.д.). Дзеці павінны намаляваць. На картачках наклеены розныя па якасцях тканіны (вельвет, футра, фланель, шоўк, атлас, аксаміт, драп), фальга, запалкі, кляёнкі і інш.

7. “Вышываем узор”

Прапанаваць дзецям уявіць сабе, як Аленка вышывае для мамы прыгожы ўзор. Іголка выкладае сцяжкі, а нітка паслухмяна рухаецца за ёй. Хто-небудзь з дзяцей выконвае ролю іголки, а астатнія выстройваюцца адзін за адным (нітка). Пад гукі музыкі “іголка” павольна ідзе па групе, мяняючы напрамку, а “нітка” рухаецца ўслед за ёй. Потым “іголка” выкладае “сцяжкі” (па чарзе падыходзіць да кожнага дзіцяці, пасля чаго яно апускаецца на дыван). Дзеці адпачываюць, расслабіўшы мышцы. Гучыць музыка: руская народная мел. “Сударушка”.

Назва гульніабо комплексу	Змест гульніабо комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
26. “Блакiтны экран”	1. “Праграма перадач” 2. “Што? Дзе? Калi?” 3. “Спартыўная карусель” (8) 4. “Музычная перадача” 5. “Там-там-навіны” 6. “Мульцi-пульцi” 7. “Калыханка”	1. Увага, мысленне 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Успрыманне, мысленне, памяць 5. Мысленне 6. Мысленне, уяўленне 7. Уяўленне	1. Замацоўваць уменне вызначаць час па механiчных гадзiннiках 2. Працягваць вучыць рашаць задачы, дзе другое лiкавае дадзенае 2 i 3 3. Замацоўваць веданне геаметрычных фiгур 4. Замацоўваць склад лiку з двух меншых лiкаў (у межах 10), веданне музычных iнструментаў 5. Пашыраць веды аб наваколлi, вучыць вызначаць, па якой прыкмеце складзена мноства 6. Замацоўваць навыкi лiчэння, вучыць бачыць форму ў прадмеце 7. Пашыраць веды аб наваколлi

1. “Праграма перадач”

Перад пачаткам гучаць у запiсе пазыўныя Беларускага тэлебачання. Выхавальнiк бярэ на сябе ролю дыктара. Вiтаецца з гледачамi i паведамляе, што зараз пазнаёмiць з праграмай перадач. Ён аб’яўляе час i перадачу, якую можна паглядзець у гэты час. Дзецi адзначаюць на сваiх гадзiннiках (макетах) час, якi толькi што назваў “дыктар”, i паказваюць выхавальнiку.

2. “Што? Дзе? Калi?”

Выхавальнiк прапануе дзецям з дапамогай рознай нагляднасцi класцi i рашыць задачы, у якiх другi дадзены 2 i 3. Адказ дзецi паказваюць лiчбай.

3. “Спартыўная карусель”

Пры дапамозе пытанняў выхавальнiка дзецi разглядаюць галаваломку “Футбалiсты” i вызначаюць, якога футбалiста не хапае (8. С. 29). Звярнуць увагу дзяцей на тое, чым адрознiваюцца футбалiсты.

4. “Музычная перадача”

Пакуль гучыць музыка (Д. Смольскi “Кацiлася чорна галка”), дзецi скачуць па групавым пакоi. Калi музыка сцiхае, выхавальнiк за шырмай выдае некалькi асобных гукаў (ад 2 да 10) на якiм-небудзь знаёмым дзецям музычным iнструменце. Дзецi павiнны вызначыць, якi iнструмент гучаў, i ў пары з сябрам паказаць на пальцах, колькi разоў ён прагучаў. Напрыклад: выхавальнiк 6 разоў ударыў па клавішам ксiлафона. Дзецi адгадваюць iнструмент, потым складаюць лiк 6 (адно дзiця з пары падымае 4 пальцы, а другое — 2).

5. “Там-там-навіны”

Выхавальнiк тлумачыць: “Па тэлевiзары заўсёды паказваюць “навіны” — перадачу, у якой паведамляюць пра галоўныя навіны, што адбываюцца ў розных краiнах. Усе навіны расказваюць па парадку. Мы зараз з вамi складзём перадачу аб навінах, але для гэтага трэба вызначыць, аб чым расказаць, каб нiчога не пераблытаць”.

Выхавальнiк называе некалькi паняццяў, а дзецi вызначаюць, якое з iх не падыходзiць да гэтай групы. Напрыклад, выхавальнiк пытае: “Навіны з якой краiны зараз будуць гучаць?” Называе: “Бяроза, мядзведзь, жыраф, воўк”. Дзецi вызначаюць, што навіны будуць гучаць з краiны “жывёл”. Якое слова лiшняе? (Бяроза. Яна з краiны “раслiн”).

Гульня праводзiцца па тыпу гульнi “Што лiшняе?”:

- 1) варона, курыца, голуб, страказа;
- 2) верабей, муха, жук, страказа;
- 3) аса, жабка, муравей, жук;
- 4) страказа, смойж, майскi жук, конiк;
- 5) акунь, шчупак, гусь, карась;
- 6) курыца, певень, каршун, гусь, iндык;
- 7) стол, дыван, крэсла, ложка, стул;
- 8) дуб, бяроза, ляшчына, лiпа, асiна;

- 9) лялька, скакалка, *пясок*, мяч, ваўчок;
- 10) рака, возера, мора, *мост*, акіян;
- 11) ружа, боб, фіялка, рамонак;
- 12) трохвугольнік, пяцівугольнік, *авал*, квадрат.

6. “Мульці-пульці” Растлумачыць дзецям, што кіно і мультфільмы стварае многа людзей. Сцэнарыст піша сцэнарыі, мастак малюе дэкарацыі, касцюмы герояў, апэратар здымае падзеі, кампазітар піша музыку, рэжысёр кіруе дзеяннямі актёраў, лялек.

Прапанаваць дзецям самім прыдумаць сюжэт для мультфільма, героі якога — фігуркі з кубіка сома. На дошцы намаляваны фігуркі ў адзначанай паслядоўнасці. Дзеці вызначаюць, з якіх дэталей складзены фігуры, называюць, на што яны падобныя, складаюць кожную фігуру па парадку, аб’ядноўваюць іх адным сюжэтам (складаюць апавяданне).

Напрыклад: “Жыў-быў сабачка. Пабудаваў ён сабе трохпавярховы дом з вежай. Да яго ў госці прыйшоў сябар — конік. Селі яны ў машыну і паехалі падарожнічаць” і г.д.

7. “Калыханка” Пад гукі “Калыханкі” дзеці адпачываюць на дыване (В. Раінчык “Калыханка”).

Назва гульнявога комплексу	Змест гульнявога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
27. “Горад будучага”	1. “Набіраем шыфр”	1. Увага, мысленне	1. Замацоўваць веданне лікаў і лічбаў, адносін і сувязей паміж лікамі натуральнага рада 2. Замацоўваць веды аб розных адрэзках часу, спосабах вымярэння часу. Фарміраваць паняцце год, напаўняючы яго матэматычнымі характарыстыкамі 3. Практыкаваць у прамым і адваротным лічэнні 4. Вучыць разумець паняцці <i>раней</i> , <i>пазней</i> . Пашыраць веды аб наваколлі, фарміраваць разуменне адносін часовай паслядоўнасці 5. Замацоўваць уменне лічыць групы 6. Вучыць бачыць форму ў прадметах 7. Пашыраць веды аб наваколлі
	2. “Машына часу”	2. Мысленне	
	3. “У мінулае”	3. Тое ж	
	4. “Сёння і раней”	4. Тое ж	
	5. “Разумныя машыны” (16)	5. Тое ж	
	6. “Горад будучага”	6. Уяўленне	
	7. “Сапсаваны гадзіннік”	7. Тое ж	

1. “Набіраем шыфр”

Выхавальнік кажа, што час заўсёды бяжыць уперад і спыніць яго нельга. З бегам часу ў свеце і ў жыцці людзей адбываюцца розныя падзеі: людзі і жывёлы нараджаюцца, растуць, старэюць, паміраюць; людзі будуць гарады, ствараюць новыя машыны. Як можна даведацца, што было раней, калі нас яшчэ не было? (Па карцінах, кнігах, рэчах, якія засталіся з таго часу.)

Прапанаваць дзецям уявіць сабе, што “мы прыдумалі і зрабілі такую машыну, якая можа перанесці нас у мінулае або ў будучыню і паказаць нам, што было раней, да таго, як мы з’явіліся на свет, або будзе праз шмат-шмат гадоў, у будучыні. Для гэтага нам трэба спачатку ўключыць машыну. (Перад дзецьмі ляжаць лічбы ад 1 да 10.) Будзем націскаць на клавiшы з лічбамі. Вам трэба ўбіраць лічбу, пра якую я буду расказаць”. Выхавальнік апісвае па чарзе лічбы, а дзеці ўбіраюць патрэбную. Напрыклад: “Гэтая лічба падобная на абаранак. Лік, які яна азначае, меншы за 1. (0) Лік, які азначае гэтая лічба, меншы за 7 на 2 і г.д. Лік, які азначае гэтая лічба, большы за 6, але меншы за 8” і г.д.

2. “Машына часу”

“Вось націснулі мы на ўсе клавiшы і раптам на экране хутка-хутка забегалі лічбы. Гэта календар, які паказвае, як бяжыць час.

(Паказаць адрыўны каляндар і нагадаць, як ім карыстацца. Разгледзецц наскенны каляндар.) Давайце прыгадаем, якія бываюць гадзіннікі. Якімі словамі можна абазначыць розныя адрэзкі часу?” (Тыдзень, месяц, хвіліна і інш.) Нагадаць, што дзень, ноч, раніца, вечар разам складаюць *суткі*.
Выхавальнік чытае ўрывак з верша М. Чарняўскага:

Стрэлкі дзень і ноч хадзілі,
За сабою іх вадзілі.
Як зрабілі круг цалюткі —
Падраслі мы ўсе на суткі.

Спытаць, што самае маленькае па даўжыні часу. (Секунда.) “Вось пабеглі секунды. Колькі секунд трэба адлічыць, каб прайшла хвіліна? (60 с, паказаць на макеце.) Вось і хвіліна прайшла. Як можна назваць адрэзак часу ў 15 хвілін? (Чвэрць гадзіны.) У 30 хвілін? (Паўгадзіны.) У 60 хвілін? (Гадзіна.) Прайшло 24 гадзіны. Як можна сказаць інакш? (Суткі.) Колькі сутак павінна прайсці, каб можна было сказаць, што прайшоў тыдзень? (7) Назавіце дні тыдня. Які дзень тыдня стаіць перад нядзелай? і г.д. Калі пройдзе 4 тыдні, як мы скажам? (Прайшоў месяц.) Колькі месяцаў у годзе? На якія яшчэ часткі можна падзяліць год? (Восень, лета і г.д.)

Вось так секунды складаюцца ў хвіліны, 60 хвілін складаюць гадзіну, а 24 гадзіны складаюць суткі, суткі складаюцца ў тыдзень, тыдні — у месяцы, месяцы — у год. Так складаюцца гады”.

3. “У мінулае”

“А зараз трапім на нашай машыне ў мінулае. Для гэтага трэба адлічваць час наадварот. Было шмат гадоў. Потым іх становіцца ўсё менш, засталася 20 гадоў, потым 19, ... (працягваюць дзеці), 1 год, 11 месяцаў, ..., 1 тыдзень, 6 сутак, ..., 19 гадзін, 18 гадзін, ... (працягваюць дзеці).

4. “Сёння і раней”

Выхавальнік паказвае па парадку малюнку, пытае, што на іх намалювана, як карыстаюцца гэтым прадметам людзі. Потым раздае дзецям па малюнку. Пакуль гучыць таямнічая музыка, усе “едуць” на “машыне часу”. Калі музыка сціхае, дзеці дзеліцца на 2 групы. Адна — з малюнкамі, дзе намалювана тое, што было да нашага часу, другая — з малюнкамі, дзе намалювана тое, што існуе ў наш час. Можна прапанаваць класці ў кожнай групе серыяцыйны рад (скуры замест адзення, даспехі рыцара і г.д.).

Карцінкі ў розных груп дзяцей:

Свечка — лампа
шалаш — дом
агонь — газавая пліта
чалавек на кані — цягнік, машына
старажытныя жывёлы — сучасныя жывёлы

Потым дзеці мяняюцца картачкамі і гульня працягваецца.

Музыка: Я. Глебаў “Маленькі прынец”. Адажыю для сінтэз-аркестра.

5. “Разумныя машыны”

“У горадзе будучага ўсё робяць машыны. Здагадайцеся і намалюйце, што ўмеюць рабіць гэтыя машыны (16, па выбары выхавальніка).

6. “Горад будучага”

Прапанаваць дзецям уявіць сабе, што будзе ў будучыні (якія будуць машыны, што яны будуць рабіць, якія з’явяцца новыя рэчы). Уявіць сабе, што герой якой-небудзь казкі трапіў у горад будучага. Дамалюваць малюнак, на якім ёсць толькі асобныя дэталі.

7. “Сапсаваны гадзіннік”

Прапанаваць дзецям уявіць сабе, што раптам гадзіннік сапсаваўся і падзеі пачалі адбывацца вельмі хутка (рухі дзяцей паскораныя) або, наадварот, час спыніўся (рухі дзяцей павольныя, потым зусім спыняюцца). Музыка У. Высоцкага “Песня об обиженном времени” да дыскасспектакля па казцы Л. Кэрала “Аліса ў краіне цудаў”.

Назва гульнявога комплексу	Змест гульнявога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
28. “Мы — артысты”	1. “Хто будзе выступаць?” 2. “Акцёры і іх героі” 3. “Тэатр” 4. “Лялькі-марыянеткі” 5. “Хто больш запомніць?” (10) 6. “Танграм” (8) 7. “Тэатральны аркестр”	1. Увага, мысленне 2. Мысленне, памяць 3. Мысленне 4. Увага, уяўленне 5. Мысленне, увага, памяць 6. Уяўленне 7. Тое ж	1. Замацоўваць уменне адлічваць па ўзору 2. Замацоўваць уменне лічыць да 20, вучыць выконваць аперацыі над мноствамі 3. Замацоўваць уменне рашаць арыфметычныя задачы 4. Пашыраць веды аб наваколлі 5. Вучыць выдзяляць для запамінання грунтоўныя прыкметы прадметаў 6. Вучыць бачыць форму ў прадметах 7. Пашыраць веды аб наваколлі

1. “Хто будзе выступаць?”

Выхавальнік паварочваецца да дзяцей спінай, а дзецям паказвае лічбу са словамі: “Сёння выступае столькі артыстаў. Хто будзе выступаць?” Дзеці павінны за кароткі час вырашыць, хто “выступае” і падняцца са сваіх месцаў. Калі выхавальнік павернецца да дзяцей, іх павінна стаяць адпаведная колькасць.

2. “Акцёры і іх героі”

Выхавальнік паведамляе аб тым, што ў лялечным тэатры ішлі розныя спектаклі: “Айбаліт”, “Тры парсючкі”, “Зайкава хатка”, “Муха-Цакатуха”, “Чырвоная Шапачка” і інш.

Прапануе дзецям пералічыць (вусна) усіх герояў, адначасова падлічваючы іх колькасць. Па меры пералічвання выхавальнік выкладае лічбу, адпаведную колькасці герояў у казцы. Потым дзеці складаюць лікі і атрымліваюць, што ўсіх герояў было 20. (Выхавальнік кіруецца спісам казак і іх герояў.)

“Айбаліт”: ліса, заяц, Айбаліт, матылёк, мядзведзь, воўк (6).

“Тры парсючкі”: воўк, Ніф-Ніф, Наф-Наф, Нуф-Нуф (4).

“Зайкава хатка”: ліса, заяц, певень, воўк, мядзведзь (5).

“Муха-Цакатуха”: матылёк, муха, камарык (3).

“Чырвоная Шапачка”: воўк, Чырвоная Шапачка (2).

Потым выхавальнік паведамляе, што аднойчы героі з усіх спектакляў сабраліся разам. Яны размаўлялі, падыходзілі адзін да аднаго і пераблыталіся. Далей выхавальнік карыстаецца выявамі пералічаных герояў казак.

На магнітнай дошцы або фланелеграфі 5 контураў авалаў. Выхавальнік прапануе дзецям у кожны контур пакласці герояў толькі адной казкі. Выявы размяшчаць так, як паказана на схеме (гл. каляр. ўкл., мал. 27).

Спачатку размяшчаць герояў казкі “Айбаліт”, потым — “Зайкава хатка”, “Тры парсючкі”, “Чырвоная Шапачка”, “Муха-Цакатуха”.

Калі будзе паўтарацца адзін і той жа герой, а артыст, які яго іграе, удзельнічае таксама і ў іншай казцы, то дзеці павінны адзначыць, што ў гэтым выпадку неабходна пакласці контуры авалаў так, каб атрымалася агульная частка, у якой і будзе знаходзіцца герой некалькіх казак.

Па заканчэнні размяшчэння герояў выхавальнік задае пытанні: “Колькі ўсяго артыстаў ігралі ў спектаклях? (13) Чаму так атрымалася, што калі мы лічылі герояў, то іх было 20, а калі палічылі артыстаў, іх атрымалася 13? (Таму, што адзін і той жа артыст іграў аднаго і таго ж героя ў розных казках.)

Назавіце мноствы, якія перасякаюцца (мноствы герояў казак: “Айбаліт” і “Зайкава хатка”, “Тры парсючкі” і “Зайкава хатка”, “Айбаліт” і “Тры парсючкі” і г.д.), і мноствы, якія не перасякаюцца (мноствы герояў казак “Зайкава хатка” і “Муха-Цакатуха”, “Чырвоная Шапачка” і “Муха-Цакатуха”, “3 парсючкі” і “Муха-Цакатуха”). Назавіце казкі, у якіх няма аднолькавых герояў. У якіх спектаклях адзін артыст іграў 4 разы? Назавіце яго героя. У якіх спектаклях адзін

артыст іграў 2 разы? (Дзеці называюць герояў і пералічваюць спектаклі.) У якіх спектаклях адзін артыст іграў 3 разы?" (-)

3. "Тэатр"

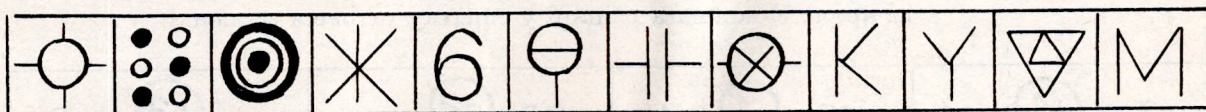
Прапанаваць дзецям вырашыць некалькі вусных арыфметычных задач, выкарыстоўваючы ў тэксце тэатральную тэматыку. "Запісаць" гэтыя задачы і іх рашэнне пры дапамозе графаў і арыфметычных кубікаў.

4. "Лялькі-марыянеткі"

Прапанаваць дзецям уявіць сабе, што яны — лялькі на нітачках. Выхавальнік маніпуліруе такой лялькай, а дзеці рухамі выконваюць тыя ж дзеянні. Можна карыстацца сапраўднай лялькай-марыянеткай. Музыкае суправаджэнне: У. Залатароў "Музычная табакерка".

5. "Хто больш запамінец?"

Выхавальнік кажа, што артысты павінны ўмець вельмі добра запамінаць. У дзяцей ёсць палоскі паперы, расчэрчаныя на 12 клетак. Выхавальнік на некалькі секунд паказвае па адной фігуры. Дзеці запамінаюць, а потым па памяці малююць у клетках. Па заканчэнні выхавальнік паказвае ўсе картчкі, фігуры разглядаюць, параўноўваюць, вызначаюць, што намалевана на кожнай з іх, вызначаюць пераможцу (таго, хто менш зрабіў памылак) (10. С. 100):



6. "Танграм"

Прапанаваць дзецям гульнію "Танграм". Нагадаць, што тэксты спектакляў пішуць сцэнарысты-пісьменнікі. Зараз кожны з дзяцей таксама паспрабуе стаць сцэнарыстам-пісьменнікам. Прапанаваць дзецям скласці розныя фігуры па памяці ці ўяўленню і прыдумаць гісторыю пра складзеных герояў.

7. "Тэатральны аркестр"

Пад музыку дзеці паказваюць, як граюць на розных інструментах музыканты". Музыка Р. Пукста, Сімфонія №6, ч. 3 Вальс.

Назва гульніавага комплексу	Змест гульніавага комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
29. "Гуканне вясны"	1. "Хто больш назаве?" 2. "Елка" 3. "Веснавы вянок" 4. "Пераскачы балота" (3) 5. "Арэлі" 6. "Жаваранкі" 7. "Веснавы карагод"	1. Памяць 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Увага, памяць 5. Мысленне 6. Мысленне, уяўленне 7. Уяўленне	1. Замацоўваць веданне з'яў прыроды, прыкметы вясны 2. Замацоўваць навыкі лічэння да 20, уменне лічыць групы 3. Замацоўваць уменне выконваць арыфметычныя дзеянні 4. Замацоўваць веданне паслядоўнасці лічбаў 5. Замацоўваць уменне выконваць арыфметычныя дзеянні 6. Вучыць дзяліць ліст паперы на часткі шляхам складання 7. Пашыраць веды аб наваколлі

1. "Хто больш назаве?"

Гучыць музыка Л. Шлега "Жавароначкі, прыляціце". Загадаць загадкі аб вясне, прапанаваць назваць месяцы, якія ствараюць веснавую пару, а потым пагуляць у гульнію-спаборніцтва "Хто больш назаве беларускіх прыказак і прымавак аб вясне?" За кожную правільна названую прыказку і прымаўку дзіця атрымлівае папяровага жаваранка. Пералічыць прыкметы вясны.

2. "Елка"

Нагадаць дзецям, што на "Гуканне вясны" дзяўчаты ішлі ў лес, у якім зелянела маладая трава, зацвілі першыя кветкі. Яны плялі вянкi, упрыгожвалі елку.

Паказаць “елку” (карціна з прарэзамі) і аздабленні (стужкі, колцы, кругі, трохвугольнікі). Усяго 20 штук. Прапанаваць дзецям падлічыць усе аздабленні, падлічыць колькасць груп, потым аздабіць елку, склаўшы цудоўныя рознакаляровыя гірлянды.

3. “Веснавы вянок”

Прапанаваць назваць вядомыя першацветы. Потым хлопчыкі і дзяўчынкі “сплятаюць” вянкi на сваіх лістах. Дзеля гэтага яны павінны расфарбаваць свой вянок па правілах і ён ажыве (гл. каляр. ўкл. мал. 28). Можна выкарыстаць музыку М. Чуркіна — урывак з першай сімфанеты.

4. “Пераскачы балота”

“Калі дзяўчаты шукалі першацветы, на шляху ім сустрэлася балота. Але калі пераскокваць з купіны на купіну, то праз яго можна прайсці”.

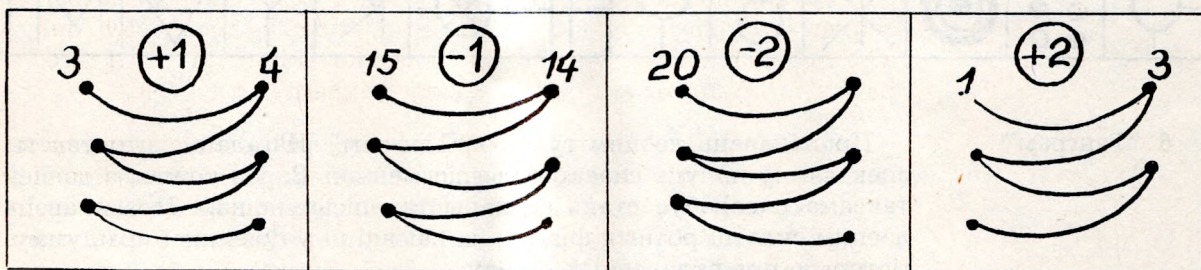
Дзеці строяцца ў 2 каманды. Насупраць кожнай каманды — лічбы ад 1 да 20. Дзеці па чарзе пераскокваюць з лічбы на лічбу. Перамагае тая каманда, у якой дзеці хутчэй скончаць гульню

Музычнае суправаджэнне: беларуская народная музыка “Кума, мая кумачка”.

5. “Арэлі”

“На палянцы стаяць арэлі. Яны чарадзейныя. На іх змогуць пагушкацца толькі тыя, хто іх расчаруе”.

Дзеці павінны паставіць лічбу ў тым парадку, у якім прапануюць ім арэлі. У кожнага дзіцяці ў сшытку гатовыя малюнкi:



6. “Жаваранкі”

Прапанаваць дзецям скласці з паперы жаваранкаў і расфарбаваць іх.

7. “Веснавы карагод”

Музыка “Сонейка, засвяці”, карагод.

Назва гульнявога комплексу	Змест гульнявога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
30. “Краіна смеху”	1. “Знайдзі памылкі” (5) 2. “Задачы-ўсмешкі” 3. “Кот Анціпка” 4. “Вясёлыя мастакі” (7) 5. “Кошкі ў акенцы” (8) 6. “Самае вясёлае” (17) 7. “Хто самы смешны?”	1. Увага, мысленне 2. Мысленне 3. Мысленне, памяць 4. Уяўленне 5. Мысленне 6. Уяўленне 7. Тое ж	1. Замацоўваць веды аб наваколлі 2. Вучыць рашаць задачы-жарты 3. Вучыць арыентавацца па гадзінніку 4. Вучыць бачыць форму ў прадмеце 5. Працягваць фарміраваць элементарныя геаметрычныя паняцці 6. Пашыраць веды аб наваколлі

1. “Знайдзі памылкі”

Перад пачаткам можна даць паслухаць урывак з музыкі С. Джопліна “Беціна” і растлумачыць, што адзін мастак вельмі любіў жартаваць. Аднойчы ён намаляваў жартоўную карцінку. Прапанаваць знайсці памылкі на малюнку. Напрыклад, Дзед Мароз загарае; дрэва на колах; у машын колы квадратнай формы; птушкі большыя за людзей.

2. “Задачы-ўсмешкі”

1. Ты ды я, ды мы з табой. Колькі нас усяго?
2. На сталe ляжала 4 яблыкі. Адно разрэзалі папалам. Колькі яблык на сталe? (4)

3. Расло 4 бярозы. На кожнай па 4 галінкі. На кожнай галінцы па 4 яблыкі. Колькі яблык расло? (Ніводнага.)

4. У трох братоў па адной сястры. Колькі ўсіх? (4)

5. На сталае стаяла 3 шклянкі з ягадамі. Коля з'еў 1 шклянку ягад і паставіў яе на стол. Колькі шклянак на сталае? (3)

6. 3 чалавекі чакалі цягнік 3 гадзіны. Колькі чакаў кожны? (3 гадзіны.)

7. У першай скрыначцы 10 алоўкаў, у другой столькі, колькі ў першай, у трэцяй столькі, колькі ў другой. Колькі алоўкаў у трэцяй скрыначцы? (10)

8. Надышоў студзень. Зацвіла 1 яблыня, потым 3 слівы. Колькі дрэў зацвіло?

9. З якога посуду нельга нічога з'есці? (З парожняга.)

10. Несла жанчына ў кошыку 10 яек, а дно ўпала. Колькі яек засталася? (Ніколькі.)

3. “Кот Анціпка”

Прачытаць дзецям лічылку:

Наш каток Анціпкам зваўся.	У шэсць сям'ядак краў ён з бочкі,
У гадзіну прачынаўся,	У сем ён хітра жмурыў вочкі.
У дзве — на кухні еў сасіскі,	У восем — з мышкамі гуляў,
У тры — смятану еў ён з міскі.	У дзевяць — песенькі спяваў.
У чатыры — умываўся,	У дзесяць хутка клаўся спаць,
У пяць — на дыване качаўся.	Бо ў гадзіну зноў уставаць.

Прапанаваць дзецям адзначыць па мадэлях гадзіннікаў часы па-дзей, што адбыліся з Анціпкам. Пытанні: “Колькі гадзін спаў Анціпка? У колькі гадзін ён краў сасіскі? Праз колькі гадзін пасля таго як прагнуўся, Анціпка гуляў у хованкі з мышамі? і г.д.”

4. “Вясёлыя мастакі”

Гучыць музыка С. Джопліна “Артыст эстрады”, і дзеці дзеляцца на 2 каманды, становяцца адзін за адным, як для гульні-эстафеты. На супраць кожнай каманды вісіць ліст паперы і ляжаць васковыя крэйдачкі. Кожная каманда робіць малюнак на якую-небудзь тэму. Напрыклад, “Новы год”, “Канікулы”, “Падарожжа”, “Дзень нараджэння”, “Цырк”. Па чарзе дзеці з кожнай каманды падбягаюць да свайго ліста і малююць дэталі, фігуру, рэч так, каб атрымаўся агульны малюнак. Звярнуць увагу на тое, што малюнак павінен быць “вясёлым”.

5. “Кошкі ў вакенцы”

Прапанаваць дзецям разгледзець галаваломку і вызначыць, пры дапамозе чаго намалёваны часткі цела кошка (кропкі, лініі і г.д.). Потым дзеці самастойна вызначаюць, якой кошке не хапае і малююць у сваіх сшытках (8. С. 35).

6. “Самае вясёлае”

Нагадаць, як Заяц і Воўк з мультфільма “Ну, пачакай!” трапілі ў залу смеху з крывымі лустэркамі. Прапанаваць намалёваць што-небудзь вельмі смешнае.

7. “Хто самы смешны?”

Хто-небудзь з дзяцей стараецца расмяшыць астатніх. Дзеці павінны ўтрымацца. Перамагае той, каму гэта ўдаецца. Той, хто засмяецца, кладзецца на дыван. Потым усе дзеці адпачываюць. Дзецям дапаможа музыка: а) С. Джоплін “Нядбалыя пераможцы”; б) Ц.-К. Хэндзі “Сэйнт-Луі-Блюз”.

Назва гульніавага комплексу	Змест гульніавага комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
31. “Цудоўныя гісторыі”	1. “Што? Калі?” 2. “Райскі сад” (13, 16) 3. “Вялікодны пірог”	1. Памяць 2. Мысленне 3. Тое ж	1. Замацоўваць веданне дзён тыдня і парадкавае лічэнне 2. Замацоўваць вымяральныя ўменні, арыенціроўку на лісце паперы, лічэнне груп, уменне праводзіць аперацыі са мноствамі 3. Замацоўваць вымяральныя і вылічальныя ўменні, рашэнне арыфметычных задач

Назва гульнявога комплексу	Змест гульнявога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
31. “Цудоўныя гісторыі”	4. “Трэці лішні” 5. “Святочныя яйкі” (16) 6. “Ноеў каўчэг” (8) 7. “Галубы”	4. Увага, мысленне 5. Мысленне 6. Мысленне, уяўленне 7. Уяўленне	4. Замацоўваць парадкавае лічэнне, паняцце <i>пара</i> 5. Замацоўваць уменне лічыць групы, уменне бачыць якасці прадметаў 6. Вучыць бачыць форму прадметаў 7. Пашыраць веды аб наваколлі

1. “Што? Калі?”

Нагадаць дзецям, што многія людзі вераць у тое, што існуе Бог, які стварыў усё, што нас акаляе. Гэтыя “цудоўныя гісторыі” запісаны ў кнізе, якая называецца Біблія. Вось паслухайце першую “цудоўную гісторыю”. (Выхавальнік расказвае гісторыю аб тым, як Бог стварыў свет.) Потым прапануе пагуляць у гульню “Што? Калі?” Задае пытанні: “У які па лічэнню дзень быў створаны чалавек? Як завецца той дзень? і г.д.

2. “Райскі сад”

Выхавальнік прапануе дзецям пасадзіць у райскім садзе дрэвы. Але для гэтага спачатку трэба зрабіць план. Пры дапамозе лінейкі начарціць на дошцы 3 роўныя лініі. Потым на лініях на адлегласці 20 см паставіць кропкі (месцы, дзе будуць расці дрэвы). Дрэвы адзначыць геаметрычнымі фігурамі:

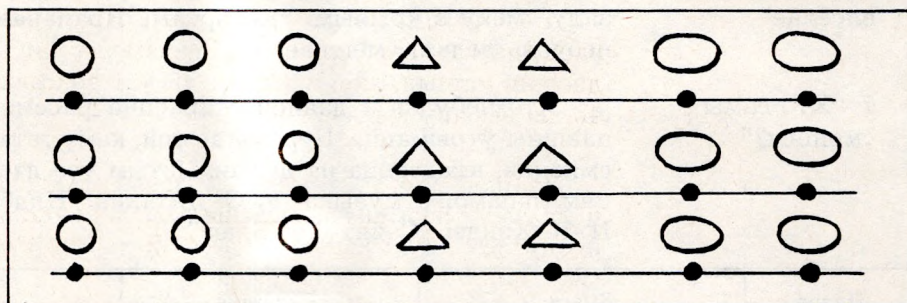
яблыні — ○

грушы — △

слівы — ○

Потым выхавальнік прапануе падлічыць групы розных дрэў:

- Колькі радоў яблынь?
- Па колькі яблынь у кожным радзе?
- Колькі радоў груш?
- Па колькі груш у кожным радзе?
- Колькі радоў сліў?
- Па колькі сліў у кожным радзе?
- Чаго больш: 3 рады па 3 яблыні або 3 рады па 2 грушы?
- Чаго менш: 3 рады па 2 грушы або 3 рады па 1 сліве?



Прапанаваць дзецям разгледзець табліцы, што знаходзяцца ў кожнага на сталае (гл. каляровую ўклейку, мал. 29).

Растлумачыць, што зараз мы пасадзім дрэвы такім чынам, каб у садзе, абмежаваным чырвоным колам, раслі толькі дрэвы з жоўтымі пладамі (жоўтыя фігуры), а ў садзе, абмежаваным сінім колам, — толькі дрэвы з круглымі пладамі (кругі).

Прапанаваць дзецям узяць кругі і трохвугольнікі чырвонага, жоўтага і зялёнага колеру і размясціць іх у двух кругах (гл. каляровую ўклейку, мал. 30).

Задаць пытанні:

— Назавіце фігуры, якія размешчаны ў двух кругах адначасова, адной агульнай назвай. Чаму жоўтыя кругі трапілі ў агульную частку?

— Назавіце фігуры, якія размешчаны ў чырвоным крузе, але па-за сінім.

— Назавіце фігуры, якія размешчаны ў сінім крузе, але па-за чырвоным, адной агульнай назвай (няжоўтыя кругі).

— Назавіце фігуры, якія размешчаны па-за кругамі. Карыстайцеся адной агульнай назвай (няжоўтыя трохвугольнікі).

— Назавіце фігуры, якія размешчаны ў чырвоным і сінім кругах (рознакаляровыя геаметрычныя фігуры).

— Назавіце адной назвай фігуры, якія размешчаны ў сінім крузе (рознакаляровыя фігуры).

За правільны адказ дзеці атрымліваюць фішкі. Хто больш атрымае фішак, той пераможа.

Потым гульня паўтараецца. Выхавальнік называе некалькі фігур, прапануе дзецям раскласці іх па двух уласцівасцях (колер і форма; колер і памер; памер і форма). Пры дапамозе пытанняў высветліць вынік.

3. "Велікодны пірог"

Расказаць дзецям, што існуе шмат рэлігійных свят. Адно з іх — Вялікдзень. Спытаць, хто з дзяцей ведае што-небудзь пра Вялікдзень. Расказаць або прачытаць гісторыю аб уваскрашэнні Хрыста. Растлумачыць, што на Вялікдзень людзі пякуць велікодны пірог, расфарбоўваюць яйкі, віншуюць адзін аднаго.

Прапанаваць дзецям дапамагчы спячы пірог. Для гэтага трэба адмераць мукі. Кожны павінен памераць, колькі лыжак мукі ў яго, падлічыць, колькі лыжак разам у яго і яго суседа. Запісаць гэта пры дапамозе картачак як задачу.

Адмераную муку ссыпаць у адну скрынку і аднесці на кухню.

4. "Трэці лішні"

Нагадаць біблейскую гісторыю аб тым, што калі на зямлі пачаўся вялікі патап (дождж ішоў 40 дзён і 40 начэй), Бог вырашыў выратаваць усё жывое на Зямлі і таму ён прапанаваў старому Ною ўзяць з сабой на карабель "кожнай твары па пары" — двух сабак, двух мядзведзяў, двух матылькоў, двух жырафаў і г. д. На карабель Ноя прапускарлі толькі па парах.

Прапанаваць дзецям зрабіць пары і пагуляць у гульню "Трэці лішні".

5. "Святочныя яйкі"

Прапанаваць дзецям "зварыць" і расфарбаваць яйкі, каб пачаставаць адзін аднаго. Зрабіць гэта дапаможа машына. Дзеці вызначаюць дзеянні машын, якія намалюваны ў асабістых сшытках (16. С. 43 — 46, па выбару выхавальніка).

6. "Ноеў каўчэг"

Прапанаваць дзецям разгледзець гульню "Пентаміна". Растлумачыць, чаму яна так называецца (кожная дэталёва складаная з 5 (пента) квадратаў). Разгледзець малюнкi-схемы прадметаў, якія можна скласці з дэталёў "Пентаміна".

Нагадаць, што Ной і тыя, хто з ім ратаваўся,плылі на незвычайным караблі, які называўся "каўчэг". Прапанаваць зрабіць такія незвычайныя карабель з дэталёў "Пентаміна" (8. С. 79).

7. "Галубы"

Нагадаць дзецям, што калі Ной са сваімі сынамі, іх сем'ямі і ўсімі жывёламіплылі, то яны пасылалі галубоў, каб тыя прынеслі ім добрую вестку аб тым, што зямля ўжо блізка. Прапанаваць пад музыку паказаць, як ляцелі галубы, як ім было цяжка. Галубы вельмі стаміліся і, калі прыляцелі, адпачывалі (І.-С. Бах "Французская сюіта №2". Жыга. Сарабанда).

Назва гульніавага комплексу	Змест гульніавага комплексу	Развіццё пазнавальных працесаў	Адукацыйныя задачы
32. “Хутка ў школу”	1. “Урок музыкі” 2. “Урок матэматыкі” 3. “Урок роднай мовы” 4. “Урок фізкультуры” 5. “Урок канструявання” (14) 6. “Урок малявання” 7. “Урок прыроды”	1. Увага, памяць 2. Мысленне 3. Мысленне, увага 4. Уяўленне 5. Мысленне 6. Уяўленне 7. Тое ж	1. Замацоўваць навыкі колькаснага лічэння 2. Вучыць рашаць арыфметычныя задачы 3. Замацоўваць навыкі колькаснага лічэння. Вучыць бачыць мноствы ў акаляючым асяроддзі 4. Замацоўваць веданне лічбаў 5. Замацоўваць веданне геаметрычных фігур, уменне праводзіць аперацыі з мноствамі 6. Вучыць бачыць форму прадметаў 7. Замацоўваць веданне частак сутак і пораў года

1. “Урок музыкі”

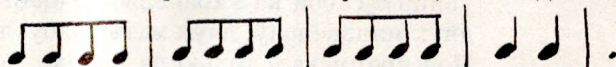
Растлумачыць дзецям, што кожная мелодыя мае свой рытм. Рытм можна адстукаць асобнымі ўдарамі ў далоні або палачкай, або малаточкамі. Асаблівасцю рытму з’яўляецца тое, што паміж ударамі праходзіць розны час (удары могуць быць частымі або рэдкімі). Прапанаваць дзецям падлічыць, колькі разоў прастукаў выхавальнік.

Потым выхавальнік адстуквае нескладаны рытмічны малюнак з 3 — 10 удараў і прапаноўвае дзецям яго паўтарыць. Затым дзеці працуюць парамі: адзін адстуквае нескладаны рытм, другі — паўтарае.

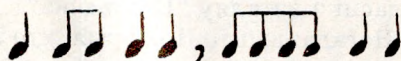
Вызначаная тэма 1-й часткі гульніавага комплексу (“Урок музыкі”) дае больш шырокія магчымасці выхаванцам пазнаць музыку. Таму магчыма наступнае правядзенне 1-й часткі комплексу.

Дзеянне можа адбывацца ў музычнай зале з удзелам музычнага кіраўніка.

Спачатку дзецям прапаноўваецца праслухаць урыўкі з оперы М. А. Рымскага-Корсакава “Казка пра цара Салтана” — “Тры цуды”. Вось такую цудоўную музыку стварыў кампазітар. Які рытм вы пачулі ў цудзе “Вавёрачка”? Паслухайце, я нагадаю вам:



А вы стварыце свой рытм пра вавёрку (дзеці выконваюць), пра волатаў (выконваюць індывідуальна). Стварыце зараз свой рытм да розных вобразаў, але не называйце іх. Мы па рытму паспрабуем адгадаць, каго паказаў хтосьці з вас. А каб было выразней, можаце выкарыстоўваць музычныя інструменты. (Некалькі паказаў дзяцей індывідуальна.) Што выкарыстоўвае кампазітар, каб запісаць прыдуманую ім музыку? (Ноты.) А колькі нот вы ведаеце? (7) А ці можаце іх назваць? (До, рэ, мі, фа, соль, ля, сі.) Дзе піша ноты кампазітар? (На нотным стане.) Колькі ў ім рысак? (5) Акрамя гукавысотнасці кожная нота яшчэ мае і даўгату — доўгую ці кароткую — альбо рытм. Рытм кожнай песні мы можам адстукаць. Вось паслухайце. (Выхавальнік адстуквае рытм рытмічнымі палачкамі.)



Рытм можна адстукаць на розных музычных інструментах і яго малюнак будзе адгадкай той песні, якую я адстукаю. Адгадайце, рытм якой песні я адстукаю зараз. (Выконваецца добра вядомая дзецям песня. Напрыклад, “Перапёлка”.)

А зараз хтосьці з вас загадае нам рытмічную загадку, а мы паспрабуем адгадаць. Дзеці па аднаму выстукваюць рытм сваіх мелодый на абраных імі інструментах, а астатнія называюць песні ці папеўкі. Можаце выбраць музычны інструмент на свой густ (металафон, ксілафон, румба, трохвугольнік, маракас, рытмічныя палачкі і г.д.). Колькі ўдарных музычных інструментаў аркестра вы ведаеце, давайце палічым.

(Барабан, бубен, талеркі, лыжкі, кастаньеты і г.д.) Вы называйце і лічыце, а я буду выкладваць відарысы гэтых музычных інструментаў на фланелеграфі (выкладвае музычныя інструменты з улікам знаходжання іх у аркестры). А якія і колькі струнных музычных інструментаў вы ведаеце? (Цымбалы, цытра, арфа, скрыпка.)

Ці ведаеце вы духавыя інструменты? (Дудка, свісток, жалейка.) Вось які аркестр у нас выявіўся. Можна, вы зайграеце ўсім аркестрам найбольш любімую вамі мелодыю? (Дзеці іграюць п'есу альбо песню, якую вывучылі раней на музычных занятках.)

Потым дзеці альбо праходзяць у групавы пакой і працягваюць займацца па распрацаванаму плану гульніавага комплексу, альбо займаюцца ў музычнай зале.

2. “Урок матэматыкі”

Дзеці павінны рашыць задачы і выявіць вынікі графам або арыфметычнымі кубікамі.

Задачкі-загадкі

1. Ясік на рыбалцы быў, трошкі рыбы налавіў.
Першым трапіў на кручок невялікі шчупачок.
Ды праз час кароткі па чарзе чатыры плоткі.
А затым на глыбіні клюнулі два акуні.
І апошнім быў карась.
Колькі ўсіх прынес нам Ясь?

2. Бачылі вы, дзеткі, Жэню? Жэня з'ела ягад жменю —
Дзве адразу, тры і пяць, потым разам яшчэ пяць.
Гэтулькі ўмясціла жменя. Колькі ягад з'ела Жэня?

3. Хоць арыфметыкі і не вучыла,
Кошка сама сваіх дзетак лічыла.
Гэта — дачушка, гэта — сыноч...
А кацяняткі ў траву раптам — скок!
Зноўку сабрала малых для парадку
І пачала пералічваць спачатку:
— Двое пярэстых, і чорненькіх тры.
Мо палічыць ёй паможам, сябры?

4. Дзед з унукам жартаваў і загадку загадаў:
— Хітры вожык, шустры, колкі, усю ноч вастрыў іголку.
Дзве і тры, а потым пяць над яго ілбом тырчаць.
А затым, ужо на золку, навастрыў яшчэ іголку.
Можаш мне сказаць, унучак, колькі разам тых калючак?

5. Ля шпакоўні на сукі селі чорныя шпакі.
Справа — два і злева — тры: ці браты, ці то сябры.
Зіркі: ажно яшчэ сядзяць знізу — два і зверху — пяць.
Палічы з усіх бакоў, колькі там было шпакоў?

6. Ветрык, мусіць, жартаваў, шары ў Люсі адабраў.
Паляцелі яны ўверх за дванаццаты паверх.
Два — блакітных, тры — ліловых, тры — чырвонакаляровых.
Бэзавых таксама тры.
Колькі іх было, сябры?

7. Днём вавёрка скок з сучка і знайшла баравічка.
Потым каля сцежкі хоп дзве сыраежкі.
А пасля лісічкі, нібы тры сястрычкі.
Колькі ўсіх грыбоў было перанесена ў дупло?

3. “Урок роднай мовы”

Прапанаваць дзецям прыдумаць па карціне або некалькіх малюнках пытанні са словам *колькі*. Напрыклад: “У колькі гадзін прачнуўся хлопчык?”; “Колькі градусаў на дварэ?”; “На колькі сантыметраў

вырас хлопчык?"; "Колькі гадоў споўнілася дзяўчынцы?"; "Колькі каштуе марожанае?"; "Колькі ног у сабакі (жука)?"; "Колькі гузікаў на паліто?"; "Колькі важаць яблыкі?" і г.д.

4. "Урок фізкультуры"

Прапанаваць дзецям падзяліцца на 2 каманды. З кожнай каманды выбраць капітана. Выхавальнік называе якую-небудзь лічбу, а дзеці пад кіраўніцтвам капітана павінны стаць такім чынам адзін каля аднаго, каб карагод меў форму лічбы. Лічбы можна называць у форме загадкі. ("Падобна лічба на гусёнка. З шыяй доўгай, дзюбай тонкай" — 2; "Гэта лічба на 1 менш за 5" і г.д.).

Дзеці выконваюць заданні да той пары, пакуль гучыць музыка. Можна даць магчымасць камандам выконваць заданне па чарзе і пры гэтым сачыць за гадзіннікам.

5. "Урок канструявання"

Дзецям трэба вызначыць і начарціць патрэбныя геаметрычныя фігуры, якіх не хапае ў мноствах, што намаляваны ў сшытках (гл. каляровую ўклейку, мал. 31, 32, 33).

6. "Урок малявання"

У дзяцей лісты паперы, на якіх намаляваны плямы (кляксы). Бураціна і Нязнайка нешта хацелі намаляваць, але ў іх нічога не атрымалася. Трэба ім дапамагчы. Прыдумаць, на што падобны плямы і дамаляваць:



7. "Урок прыроды"

Дзеці ляжаць на дыване і слухаюць музыку. Спытаць, якую пару года або частку сутак нагадала ім гэтая музыка (Ф. Шапэн "Вальс №7").

Назва гульнявога комплексу	Змест гульнявога комплексу	Развіццё пазнавальных працэсаў	Адукацыйныя задачы
33. "Клуб знаўцаў"	<ol style="list-style-type: none"> 1. "Дзе ёсць лічбы?" 2. "Трэба падумаць" 3. "ЭВМ" (14) 4. "Цудоўная скрыначка" 5. "Разумныя машыны" (16) 6. "Адгадай" 7. "Чалавек думае" 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Памяць 2. Мысленне 3. Тое ж 4. Успрыманне, памяць 5. Мысленне 6. Памяць, уяўленне 7. Уяўленне 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Пашыраць веды аб наваколлі, замацоўваць веданне лічбаў, разуменне таго, што вакол нас мноства розных рэчаў 2. Замацоўваць уменне складаць і рашаць арыфметычныя задачы 3. Замацоўваць уменне выконваць арыфметычныя дзеянні 4. Замацоўваць веданне геаметрычных фігур 5. Замацоўваць уменне лічыць групы 6. Замацоўваць уменне арыентавацца па гадзінніку, веданне падзей, характэрных для рознага часу 7. Пашыраць веды аб наваколлі

1. "Дзе ёсць лічбы?"

Каманды павінны назваць большую колькасць з'яў, рэчаў, прадметаў, дзе сустракаюцца лічбы: нумары дамоў, транспарту, цэны, гадзіннік, градуснік і г.д.

Назваць казкі, у назвах якіх сустракаюцца лікі. Прыгадаць лічылкі, вершы, прымаўкі і прыказкі, загадкі, у якіх сустракаюцца лікі.

2. “Трэба падумаць” Дзеці адной каманды складаюць самастойна задачы розных відаў па малюнках для каманды- саперніцы. Сапернікі выяўляюць задачу пры дапамозе арыфметычных кубікаў і даюць адказ. Потым наадварот.
3. “ЭВМ” Дзеці павінны рашыць прыклады і запоўніць картачкі, на якіх намаляваны “ЭВМ”. Потым каманды мяняюцца картачкамі і правяраюць вынікі ў сапернікаў.
4. “Цудоўная скрыначка” Дзеці становяцца ў 2 каманды. Насупраць кожнай каманды — кувэрак або скрыня, пакрытая хусцінкай. У скрыні — розныя геаметрычныя фігуры і формы. Па аднаму ўдзельніку з кожнай каманды падбягаюць да скрыні і па загаду выхавальніка, не гледзячы, адшукваюць фігуру, якую толькі што назваў выхавальнік. Хто першы адшукаў, той атрымлівае фішку. Потым падбягаюць другія ўдзельнікі каманд. Каманда, удзельнікі якой атрымаюць больш фішак, перамагае.
5. “Разумныя машыны” Усе ўдзельнікі каманд павінны запоўніць картачку, на якой намаляваны “машыны”. Потым дзеці мяняюцца картачкамі і правяраюць вынікі ў сапернікаў (16, па выбару выхавальніка).
6. “Адгадай” Удзельнікі каманд павінны выявіць рухамі дзеянні людзей, якія адбываюцца ў час, што пакажа выхавальнік на гадзінніку:
7. “Чалавек думае” Паказаць чалавека, які думае; нешта забыў; прыгадаў; марыць; адпачывае.

ВЫКАРЫСТАННЕ МАТЭМАТЫЧНЫХ МАТЭРЫЯЛАЎ У СТВАРЭННІ ТРАДЫЦЫЙНЫХ БЕЛАРУСКІХ НАРОДНЫХ СВЯТ

Беларускія традыцыйныя каляндарныя святы нясуць у сабе невычэрпныя магчымасці развіцця і навучання дзіцяці. Прыгледзімся да іх больш пільна і заўважым, што абрады, гульні, ігрышчы, прыкметы, павер'і, прыказкі ахопліваюць усе старонкі наваколля.

Па-першае, усе яны групуюцца вакол чатырох вялікіх свят, якія святкуюцца адпаведна ў чатыры пары года: вясна — Вялікдзень, Гуканне вясны, лета — Купалле, восень — Дзяды, Багач, Пакрова, зіма — Каляды. На кожных з іх людзі прагаворваюць розныя прыкметы, якія характэрныя для адпаведнай пары года, што дае магчымасць дзецям больш дакладна пазнаць з'явы прыроды, звязаць дзейнасць людзей і з'яў прыроды, адчуць сябе часткай агульнай прыроды.

Па-другое, у змест многіх прыкмет уключаны лік (напрыклад, восенню людзі святкуюць Сымона і гавораць: "Сымон да варот, на дварэ сем пагод: сее, вее, круціць, муціць, зверху лье, знізу мяце"). Вясною асабліва сачылі за гусямі і жураўлямі: "Ляцяць па адным, дык і жыта будзе добры ўраджай, і снапы будуць такія цяжкія, што давядзецца насіць па аднаму; як ляцяць па два і па тры, то і жыта давядзецца насіць так". "Прыйшоў Пятрок — сарваў лісток, прыйшоў Ілья — сарваў два". А ёсць святы, звязаныя з адзначаным лікам. Напрыклад, саракі. Абрад уключаў у сябе выпечку для дзяцей 40 жаваранкаў, 40 варэнікаў, 40 маленькіх піражкоў, галушак; вязанне 40 пруцікаў разам; чаканне яшчэ 40 маразоў; хлопцы павінны былі падабраць на двары 40 трэсак і перакінуць іх цераз хату.

Па-трэцяе, прыцягваючы дзяцей да падрыхтоўкі свят, мы маем магчымасці пазнаёміць іх і з формай (аздабляем калядныя многавугольныя разнастайныя зоркі, да Купалля пляцём вянкі-колы, рыхтуем чароўнае вогненае кола, на саракі пячом 40 рознай формы пернікаў, на масленіцу — круглыя бліны, на Вялікдзень аздабляем яйкі і г.д.

Па-чацвёртае, у кожнае свята абавязкова ўваходзяць розныя гульні і сярод іх мы можам знайсці месца гульням, накіраваным на замацаванне розных матэматычных ведаў, уменняў, навыкаў ("Збяры зёлкі на купальскі вянок", "Адгадай, чаго і колькі накалядавалі" і г.д.).

І ўсё гэта ў вясёлай, музычнай афарбоўцы! Непрымусова, а з жаданнем і радасцю!

Спецыяльна распрацаваныя сцэнарыі фальклорных свят могуць існаваць як самастойныя, а могуць замяніць апісаных вышэй гульніявыя комплексы для дзяцей 7-га года жыцця: кірмаш (комплекс 6), каляды (комплекс 18), масленіца (комплекс 24), гуканне вясны (комплекс 29). Да іх падрыхтаваны спецыяльны літаратурны і музычны дадатак, які размешчаны ў канцы дапаможніка.

Кірмаш

Зал святочна аздоблены. Дзеці знаходзяцца сярод глядачоў. Для цэнтральнай сцэны літарай "П" стаяць лаўкі для тавараў.

Бліжэй да глядачоў, на дыване стаіць канапа, на якой "спіць" хлопчык. Выходзіць маці Надзея і спявае "Пойдзем на кірмаш" (муз. і вершы Л. Хадановіч, гл. дадатак №1). Разам з сынам абыгрваюць гэтую песню і выбягаюць з залы. Адразу гучыць музыка "Чэшка і Смешка". Пад гукі музыкі гуртам, з шумам, смехам уваходзяць у залу гандляры з кошыкамі, у якіх яны нясуць на продаж свой тавар. Раскладваюць на лаўках, прыгаворваючы, якія ў іх цудоўныя вырабы.

Музыка гучыць цішэй, у залу ўбывае дзяўчынка Алеся (далей у тэксце азначана літарай "А").

А.: Ой, я не спазнілася? Пакуль што тут толькі гандляры. Трэба бабульку гукаць:

— Бабулька Насця! Бабулька Насця!

Уваходзіць бабулька Насця (далей азначана літарамі "Б. Н.").

Б.Н.: Чую, чую, унучачка! Вось і я.

А.: Бабулечка, хутчэй, ужо гандляры на кірмаш сабраліся, зараз і народ збірацца будзе.

Б.Н.: Так, унучачка, так. Усім жа хочацца на кірмашы пабываць, песенькі заспяваць, ласункаў адведаць.

А.: Тады я сяброў паклічу!

Б.Н.: Пакліч, пакліч, унучачка. Разам лепей і спяваць, і гандляваць, і ласункамі частавацца.

А.: Гэй, сябры, сябровачкі!

Гэй, гэі, гэі!

Хуценька бяжыце,

На кірмаш глядзіце!

Гучыць гучна музыка (гл. дадатак №2), і на пляц выбягаюць дзеці, якія сядзелі разам з гледачамі. Туды ж выбягаюць і маці з сынам. Усе ажыўлена размаўляюць на тэму кірмашу і групуюцца ля бабулі і ўнучкі.

Б.Н.: Як добра, унучачка, што ў цябе так многа сяброў! Куды вы прыйшлі, сябры?

Усе: На кірмаш!

Б.Н.: А што вы бачылі па дарозе? (Грыбы, елкі, рамонкі, зайцоў.) А колькі вы бачылі елак (грыбоў, рамонкаў, зайчыкаў)?

Дзеці: 1 (4, 3, 2).

Б.Н.: А паглядзіце, што ў мяне ёсць. Гэта карта кірмашу, па якой мы зможам арыентавацца.

Па карце дзеці вызначаюць, што справа ад увахода знаходзяцца гандлёвыя рады, злева — батлейка і г.д.

Б.Н.: А ці ведаеце вы, што такое — кірмаш?

Дзеці адказваюць, хто што ведае.

Б.Н.: Кірмаш — гэта святочны гандаль, дзе народныя ўмельцы прадаюць свае вырабы. На Беларусі здаўна жывуць добрыя, працавітыя людзі, якія любяць сваю зямлю, шчыра працуюць. І таму вырабы нашых беларускіх майстроў вядомы ва ўсім свеце. Кірмаш — гэта заўсёды таксама гульня, танцы, песні, жарты. Абавязкова ласункі. Зараз ужо будзеце ведаць, што такое кірмаш? Ну і добра! Запрашаю ўсіх на кірмаш!

Гучыць музыка, усе ідуць да лавак гандляроў, супыняюцца ля вырабаў з гліны.

Б.Н.: Дзеці, сюды! У гэтага гандляра, пабачце, якая прыгажосць! Цудоўны посуд з гліны!

Гандляр 1: Мы былі на глінішчы,

Бралі гліну ў прыгаршчы,

Шмат на ганак нанасілі,

Там мяшалі і мясілі.

Гандляр 2: Наляпілі гладышоў,

Місак, сподкаў, спарышоў.

Хіба мы не ганчары,

Ды не працавітыя?

Разам: Усе лаўкі і сталы

Посудам укрытыя.

Гандляр 1: Падбягайце і купляйце! Але спачатку на нашыя пытанні адкажыце. (Пытанні і заданні гл. у апісанні комплексу №6).

Гандляр 2: Гліна звонкая, гліна тонкая!

З глінянай міскі — ежа смачная!

Маці: І сапраўды, самая смачная і халодная вада ў гліняным гладышы, а малако і смятана лепш за ўсё захоўваюцца ў гліняных гаршэчках і жбанах. А якія смачныя бульба і каша, запечаныя ў гліняным гаршэчку! Усе каштавалі? Смачна?

Гандляр 1: На Беларусі шмат ёсць месцаў, дзе знаходзіцца гліна. Беларускія вырабы з гліны звычайна карычневыя, цёмныя ці светлыя. І ўпрыгожаны беларускім узорам — тонкімі ці шырокімі лініямі, ці кропачкамі (гандляр паказвае посуд).

Гандляр 2: Дзеці, ці ведаеце вы, як завецца гэты посуд?

Дзеці: Гладыш, глечак, міска, кубак і г.д.

Б.Н.: Як у вас, шаноўныя, можна посуд купіць?

Гандляр 1: Хто назаве прымаўкі ці выслоўі аб працы, той і тавар можа ўзяці!

Дзеці: 1) Не тое дорага, што золата, а тое дорага, што добрага майстра.

2) Дзе рукі і ахвота, там вялікая работа.

3) Дзе справа, там і слава.

4) Не ляніся за плужком, будзеш з піражком.

5) Працуй да поту, пад'ясі ў ахвоту.

6) Колькі зробіш, столькі і заробіш.

Гандляры дораць дзецям вырабы за прымаўкі.

Маці: Дзеці, глядзіце! Вось дык прыгажосць! Шаноўны гандляр, што гэта ў вас?

Гандляр: Не хавайце сваіх грошай,

Потым пашкадуеце,
Калі лёну і саломкі
Для сябе не купіце.
Лён з саломкаю заўжды
У Беларусі дружны!

Маці: Падабаюцца вам вырабы з саломкі?
(Разглядаюць лялек з саломкі.)

Гандляр: Што б жадалі набыць для сябе? Лялька Паўлінка і хлопчык Юрочка, выбірайце!

Маці: Колькі каштуе ваш тавар?

Гандляр: Хто раскажа, як з саломкай працаваць,
Той і будзе сабе выраб выбіраць!

Маці: Дзеці, смялей, пачынайце!

Дзеці расказваюць паслядоўнасць працы з саломкай. Гандляр, Маці падтрымліваюць іх.

Гандляр: А ці ёсць у вас грошы? Кожная рэч на нашых лаўках каштуе 10 рублёў. (Дзеці з картак павінны выкласці кошт прадметаў, карыстаючыся сваімі карткамі-грашамі. Гл. комплекс №6, гульня 2.)

Маладзец! Вось табе Паўлінка,
А табе Юрочка!
У пары жыць лягчэй
І спяваць весялей!

Маці: Можа вы, дзеці, праспяваеце ці станцуеце для гандляра?

Дзеці выконваюць танец-карагод “У карагодзе мы былі” (бел. нар. мелодыя ў адр. Л. Хадановіч, гл. дадатак №4). Гандляры хваляць, апладзіруюць дзецям.

Б. Н.: Дзеці, зірніце сюды! Як вы думаеце, з чаго зроблены гэтыя дзіўныя рэчы?

Дзеці: З ільну!

Б.Н.: Так, дзеткі, так. Гэта лён. Паглядзіце, якія розныя па даўжыні ў мяне стужачкі з ільняной тканіны. Трэба іх раскласці ад самай доўгай да самай кароткай. Хто мне дапаможа? Малайцы! Працаваць з ільном яшчэ цяжэй, чым з саломкай. Як мы працуем з ільном?

Дзеці: А мы ведаем песню, дзе пра лён усё расказваецца!

Гандляр: Вось здзівілі, дык здзівілі!

Вы пра лён усё гаварылі.

Мы з яго кашулі шыем.

Дзяўчаткі разам: А мы песенькі прыем!

Дзяўчынкі выконваюць карагод “Ох і сеяла Ульяніца лянок”, бел. нар. песня (гл. дадатак №5).

Усе шчыра апладзіруюць.

Гандляр: Гэй, сябры!

Усе сюды!

Вас чакаюць, паглядзі,

Конік, вожык, мішка,

Зайка ды мартышка!

А.: Колькі розных звяроў! Якія яны ўсе прыгожыя!

Гандляр: Мы іх рабілі з гліны, і з ільну, і з саломкі, і з дрэва. Вось як многа і прыгожа выйшла!

Б.Н.: Звяры — лясныя жыхары, але яны таксама збіраюцца і праводзяць лясныя кірмашы.

Маці: Цішэй, цішэй! Сарока стракоча. Навіну нясе.

Дзеці паціху ўсаджваюцца на лаўкі ля гандляроў.

Убягаюць 2 сарокі. Пачынаецца інсцэніроўка казкі А. Каско “Кірмаш”.

Сарока 1: Рана-раненька ў бары

Прачынаюцца звяры.

Праціраюць вочы птушкі,

Пчолы, камары і мушкі!

Сарока 2: Сёння ж рана, як ніколі,

Ажыло ўсё наваколле.

Толькі выбліснуў прамень,

Пратрубіў у рог алень.

Алень: На кірмаш, пар-ра, сябр-ры!

Сарока 1: Стала весела ў бары!

Пчолкі першыя ўзляцелі.

Пчолкі: Не праспаў ніхто нядзелі?

Сарока 2: Светлячкі ім адказалі.

Светлячкі: Што вы, мы зусім не спалі!

Толькі зараз на зары

Патушылі ліхтары.

Бабёр: На спіне стары бабёр

Цэлы пук лазы прыпёр.

Вавёрка: Прыскакала і вавёрка,

На галінках тонкіх вёртка

Паразвешвала грыбы:

Выбірай сабе любы!

І арэхаў мае процьму!

Хто з зубамі — падыходзьце!

Мураш: Ці не час пачаць кірмаш?

Б.Н.: Пляснуў лапкамі мураш.

Толькі гэтак аб'явіў,

Шчодры бор загаманіў,

Больш за ўсіх крычаць сарокі

На ялінцы невысокай,

Угаворваюць шпакоў.

Сарокі(разам): Зважце сушаных жукоў!

Б.Н.: Дзяцел шышачку нясе.

Дзяцел: Падлятайце па чарзе

Не рабіце тарараму —

Будзе ўсім па кілаграму!

Сарока 1: Шумна, весела ў бары,

Не заплачуць і бабры,

Разышоўся зай-шарак.

Зай: Воўк капусты даў за так.

Сарока 2: Ды завяў ваўчына-зух.

Воўк: Дзе, скажы, купіць кажух?

Зай: Дзядзька Федзя, запытайся ў мядзведзя.

Б.Н.: Звераняты дужа рады:

У бары кірмаш багаты.

Прапануе вожык ножык,

Кумкі-ліскі — кубкі, міскі,

Барсукі — брусніц кулькі,

Жураўліха — журавіны,

А малінаўка — маліны.

Што прынеслі — прадалі,

Што хацелі — набылі!

Гледачы апладзіруюць. Гучыць музыка (гл. дадатак №6).

Уваходзяць павадыр і мядзведзь. Музыка павольна заціхае, змаўкае.

Маці: Ай і дзіва,

Ну і дзіва!

Паглядзіце ўсе — да нас

Прыйшоў мішка на кірмаш!

Б.Н.: А казалі, што мядзведзі

У лясным гушчары недзе.

Повадыр: Так! Мядзведзь да вас прыйшоў!

Ён многа ведае пацех!

Будуць байкі, будзе смех!

Ну-ка, мішка, заіграй (дае мішку гармонік),

Ну-ка, міша, заспявай!

(Мішка рыпае на гармоніку і парывае.)

Б.Н.: А гучней ці можаш, міша?

(Мядзведзь іграе і гучна раве).

Бабуля палохаецца і хаваецца за дзяцей.

Повадыр: Мішка, пакажы, як Алесь танцуе! (Дае мішку бубен і завязвае хустачку).

Гучна гучыць музыка (гл. дадатак №6). Мішка танцуе і б'е ў бубен. Усе яму апладзіруюць і ўключаюцца ў свабодную пляску. Пасля заканчэння павадыр стаіць каля мішкі.

Повадыр: Міша, пакажы, як пан працуе! (Мішка кладзецца на падлогу, нага на нагу і

пасвіствае.) Міша, пакланіся. (Міша кланяецца.) Да пабачэння! Чакайце нас у наступны раз! (Пакідаюць залу.)

Дзеці: 1. Панясу дадому посуд (выходзіць з залы).

2. Я свістульку панясу (выходзіць).

3. А я каня (выходзіць).

4. Я Паўлінку панясу (выходзіць).

5. А я Юрку (выходзіць).

6 — 9. Правядзём павадыра! (Усе выбягаюць з залы. Гандляры сядзяць на лавах. Выконваецца “З кірмашу” (гл. дадатак №7).

Дзеці стаяць каля Яскі і трымаюць музычныя інструменты. Маці спявае. Ясь і сябры падпяваюць, іграюць на музычных інструментах.

Маці: Дзякуй, дзякуй вам, сябры,

Што да хаты нам данесці ўсю жывёлу памаглі.

І за гэта ўсім вам я ласункі зараз дам.

Гучыць музыка (гл. дадатак №8). Маці раздае ласункі, і дзеці выходзяць з залы. Музыка заціхае. Гандляры спяваюць песню (гл. дадатак №9), і выходзяць з залы.

Калядкі

Упрыгожанне залы адлюстроўвае свята калядкі: хата і яе ўбранне да свята. Гучыць беларуская народная песня “Паехала каляда з канца ў канец” (гл. дадатак №1). Усіх сустракае гаспадыня (далей у тэксце азначана літарай “Г”).

Г.: Добры вечар, сябры мае! Цудоўна, што вы да мяне завіталі ў госці. Сядайце, калі ласка! Сёння, у калядны вечар, усе чакаюць гасцей. А ці ведаеце вы, што гэта за свята каляда? Не вельмі добра? А ці хочаце, каб я вам расказала? Ну дык слухайце.

Са старажытных дзён прыйшло да нас свята нашых дзядуляў і бабуль. На гэта свята гаспадары рыхтавалі багатую вячэру, якая называлася “шчодрая куцця”, бо пяклі і пірагі, і бліны, гатавалі каўбасу і сала. Усё самае смачнае ставілі на святочны стол. А ў госці прыходзілі калядоўшчыкі: Зорканоша, Музыка, Механоша, Цыган з Мядзведзем, Песеннік, Каза, Баран, іншыя людзі, пераапанутыя ў жывёл. Казу вадзілі, каб поле радзіла. Мядзведзя вадзілі, каб усе ў сям’і былі здаровымі і багатымі. Калядоўшчыкі спявалі калядкі і шчадроўкі, у якіх зычылі дабрабыту і шчасця. Лічылася, як правядзеш калядны навагодні вечар, такім увесь год будзе. Таму ўсе спявалі, весяліліся, частавалі адзін аднаго і хадзілі адзін да аднаго ў госці. (Чуецца стук у аконную шыбу.)

Г.: Паглядзіце, хто гэта ў нас пад вакном? (Усе глядзяць у акно. Пад ім калядная світа.)

Г.: На дварэ чорна хмара ўецца,

А пад акном каляднік чаўпецца.

Паклічам яго ў хату,

Ён нам будзе спяваці

Каляду.

Тут нечакане гасне святло.

Г.: Ой-ой! Мабыць, вецер святло патушыў! Трэба хутчэй запалкі адшукаць!

Выхавальнік: Вось у мяне ёсць паднос, а на ім запалкі. Кожны возьме некалькі і палічыць на дотык іх колькасць. Толькі тады святло загарыцца. Сёння ж не просты вечар, а калядны вечар-цуд.

Дзеці лічаць запалкі і называюць колькасць услых. Загараецца святло. Гучыць музыка: “Добры вечар, шчодры вечар” (гл. дадатак №2). Уваходзяць калядоўшчыкі (8 персанажаў, пералічаных вышэй). Музыка заціхае.

Калядная світа (К.С.), музыкант б’е ў бубен, усе рэчытатывам:

К.С.: Ішла каляда па ляду, па ляду,

Расыпала каляду, каляду, каляду.

Дзеці разам (ім дапамагае Каза са званочкамі на палачцы):

Каляда-калядзіца,

Прыхадзі павесяліцца!

К.С.: Прыйшла каляда пад цясовы двор.

Дзеці: Каляда-калядзіца,

Прыхадзі павесяліцца!

К.С.: Вароты скрыпяць,

Марозы чуваць!

Дзеці: Каляда-калядзіца,

Прыхадзі павесяліцца!

К.С.: Дзень добры таму,
Ды хто ў даму!

Дзеці: Каляда-калядзіца,
Прыхадзі павесяліцца!

К.С.: Добры дзень вам,
Добрым людзям!

Дзеці: Каляда-калядзіца,
Прыхадзі павесяліцца!

Зорканоша: Ці рады вы нам?

Г. і дзеці: Рады, рады! А хто вы такія?

Песеннік: Мы людзі простыя

З далёкага краю,

З-пад самага раю!

Г.: Адкуль вы ідзеце?

Музыкант: Ідзем ад пана Года,

Што носіць бараду, як лапата,

Сіву і калмату!

Зорканоша: Мы да лета ідзём,

Казу вядзём.

Радасць людзям нясём!

К.С.: Гаспадыня добрая!

Гаспадыня шчодрая,

Пачастуй нас!

Г.: Яшчэ рана частаваць,

Спачатку трэба загадкі адгадаць!

Дзеці, смела пачынайце,

Калядоўшчыкам загадкі загадайце!

Дзеці загадваюць загадкі. Калядоўшчыкі іх адгдваюць.

Песеннік: І мы зараз вам загадаем, але не загадкі, а задачы-жарты.

Па чарзе К.С. загадвае 4 — 5 задач-жартаў:

Раз да зайца на абед
Прыскакаў сябрук-сусед.
На пянёк зайчаты селі
І па пяць марквінак з'елі.
Хто лічыць, рабяты, лоўкі,
Колькі з'едзена маркоўкі?

2. Сядзяць рыбакі,
Супраць — паплаўкі.
Рыбак Іваноў
Злавіў трох акунёў.
Рыбак Міхасёў —
Чатырох карасёў.
Колькі рыб рыбакі
Налавілі з ракі?

3. Дорыць бабуля-лісіца
Тром унукам рукавіцы.
— Гэта вам на зіму, унукі,
Рукавічак па тры штукі.
Не губляйце, беражыце.
Колькі іх, пералічыце.

4. Вожык па лесе ішоў,
На абед грыбы знайшоў.
Два пад бярозай,
Адзін пад асінай.
Колькі іх будзе
У пляцёнай карзіне?

Выхавальнік звяртае ўвагу дзяцей на тое, што задачы-жарты адрозніваюцца ад загадак.

Музыкант: Ну што ж, малайцы!

А зараз, гаспадынька,

Вынесі сала — не скупіся,
Каб ячмень твой урадзіўся!

Песеннік: Каб нажалі 100 коп жыта!

Механоша: Каб была сям'я ўся сыта!

Каза: Каб скаціна вадзілася!

Зорканоша: Каб пшаніца радзілася!

Цыган: Скарэй дарыце, нас не марыце!

Баран: Кароткія світкі, памерзлі лыткі!

Мядзведзь: Кароткія кажушкі, павылазяць душкі!

Г.: Частуйцеся, госцікі дарагія! (Усім падае каляду.)

Гучыць бел. нар. танец “Крыжачок” (гл. дадатак №3). Музыка павольна заціхае.

Музыкант: Смачныя ласункі ў цябе, Гаспадыня, ды мала іх!

Г.: Калядоўшчыкі, даражэнькія, зараз, зараз мы вам свае сурвэткі падарым. Вось толькі дзеці над імі паварожаць. Зробім, дзеці, калядоўшчыкам падарункі? А вы, калядоўшчыкі, пасядзіце ды на працу дзетак паглядзіце! (К.С. усаджваецца на лаўку і ўважліва слухае.)

Выхавальнік прапануе дзецям намаляваць у сваіх сшытках сурвэткі круглай формы (гл. тэкст гульні №3 “Чарадзеі”, комплекс №18).

Музыкант: Якія дзеці спрытныя ды разумныя!

Песеннік: А давайце пагуляем у гульнію “Зайцы на гары стаялі”. (Гульня ідзе пад музыку, напрыклад, “Мікіта” — бел. нар. мелодыя. Грае музычны кіраўнік (гл. дадатак №4). У гульні прымаюць удзел усе калядоўшчыкі. Апісанне гульні гл. на с.134. У канцы гульні Каза падае на падлогу.)

Павадыр: Устань, мая козанька,

Устань, мая даражэнькая,

Дзе каза паходзіць,

Там жыта родзіць!

Каза ўстае: Дзе каза топ-топ (тупае нагой),

Павадыр: Там жыта сем коп!

Каза: Дзе каза нагой, нагой,

Павадыр: Там жыта капой, капой!

Каза: Дзе каза хвостом, хвостом,

Павадыр: Там жыта кустом!

Каза: Дзе каза рагамі,

Павадыр: Там жыта стагамі!

Каза: Дзе каза бывае, там шчасце вітае!

А дзе не бывае, там шчасце мінае!

Добра я для вас прыгаворвала? А ці ведаеце вы калядную песню пра мяне?

Выхавальнік: А як жа! Ведаем!

Дзеці і калядоўшчыкі выконваюць карагод: “Го-го-го, каза”, бел. нар. мелодыя (гл. дадатак №5).

Зорканоша: Вось як добра спявалі ды танцавалі. Чым, Гаспадыня, Казу пачастуеш?

Г.: Дам я Козцы-казе

Качан капусты! (Дае казе качан).

Мядзведзь (набліжаецца да Гаспадыні): А мне-э-э? А мне-э-э?

Г.: А ты спачатку паслужы,

Што умееш — пакажы! (Павадыр выводзіць Мядзведзя на сярэдзіну.)

Павадыр: Пакажы, Міша, як Гаспадыня цеста ў дзежцы месіць! (Мядзведзь садзіцца на падлогу, падкручвае ногі, таўчэ кулакамі, імітуючы замешванне цеста.)

Г.: Пакажы, Міша, як Павадыр табачок нюхае?

Павадыр: А як дзеці зацірку ядуць? (Мядзведзь дастае вялікую лыжку і лье за каўнер.)

Павадыр: Вось і зарабіў Мішка на калядны ласунак!

Г.: Так, так! Вось табе, Мішачка, бочачка мёду! (Мядзведзь радасна прытанцоўвае.)

К.С. (хорам): А нам?!

Г.: Будзе, будзе каляда.

Мне гасцінцаў не шкада.

Просім гаспадыню шанаваць,

Каляду паспрабаваць!

Вось калядныя

Бліны ладныя,

Каўбаса, яечкі,

Пышкі, перапечкі!

(Усё Гаспадыня выкладвае на стол).

Механоша: Каб ваша хата

Была заўжды багата! (Складае гасцінцы ў мех.)

Выхавальнік: Мы бачылі, якія вы спрытныя, калядоўшчыкі! Але ж і дзеці нашыя не горш. Сядайце, ды на дзетак падзівіцеся! Зараз мы пагуляем у гульнію “Калядныя падарункі” (гл. с. 134).

Песеннік хваліць дзяцей.

Г.: А мы ж яшчэ не скончылі варажыць над сурвэткамі, якія падзялілі на часткі (гл. гульнію №6).

Калі дзеці закончылі працу, Гаспадыня і выхавальнік клічуць калядоўшчыкаў паглядзець на сурвэткі. *К.С.* хваляць дзяцей і просяць падарыць ім сурвэткі.

Г.: Дык вы яшчэ свае пажаданні нам не казалі!

Музыкант: Святкуем калядкі,

Лавіце зярняткі!

Механоша (кідае зерне пшаніцы): Далі трошкі жыта

Для дабрабыту.

Зорканоша: Лавіце рукой (кідае зерне)

Каб быў добры настрой!

Песеннік: Каб моцна грэла сонца (кідае зерне)

Кіну ў аконца!

Павадыр і ўсе разам: Нікога не хвалюйце,

Усім дабро даруйце!

Дзеці, Г., Выхавальнік: Дзякуй Вам! (Дораць сурвэткі.)

Музыкант: У калядную ноч чуды дзеюцца для тых, хто шчодры ды ласкавы. У вас мы гэта ўсё бачылі. Таму пакажу я вам чуд незвычайны. (Пляскае ў далоні. *Зорканоша* выносіць вялікае люстэрка, *Каза* і *Баран* — па свечцы, *Павадыр* запальвае свечкі. *Каза* і *Баран* стаяць з імі каля люстэрка, гасне святло.) Вось у гэтым цудоўным люстэрку кожны з вас убачыць калядную зорку, а каму яна падміргне, таму абавязкова пашанцуе.

Усе паціху падыдзем,

У люстэрка зазірнём,

Зорка нам міргне,

У групу павядзе!

Гучыць бел. нар. песня “Ой свят вечар, свят” (гл. дадатак №6). Дзеці і калядоўшчыкі выходзяць з залы.

Масленіца

Дзеці ўваходзяць у залу, якая ўпрыгожана персанажамі масленіцы. Іх сустракае *Пятрушка* (далей у тэксце азначаны літарай “П”).

П.: Ой-ёй-ёй! Ой-ёй-ёй!

Колькі да мяне ідзе сяброў!

Разам будзем зіму праваджаць,

Разам будзем масленіцу сустракаць!

(кліча) Душа ты мая, масленіца!

Прыязджай да нас у госці,

На шырокі двор,

На горках пакатацца,

На блінах павалаяцца,

Сэрцам пацешыцца!

Гучыць музыка (гл. дадатак №1), і ў залу ўносяць *Масленіцу* — бабу з саломы.

П.: Вось і сама *Масленіца* да нас завітала! Ці ведаеце вы прымаўкі альбо прыказкі пра *Масленіцу*? Хто больш назаве, той атрымае ласунак ад мяне!

Дзеці называюць прымаўкі і прыказкі пра *масленіцу*, а *Пятрушка* дае за гэта ім рознакаляровыя кружочки. У каго іх будзе больш (палічыць у канцы), той і выйграў.

П.: Вось герою-пераможцу я ласунак абяцаў — смачны блін. Ды забыў з чаго яго выпякаюць! А вы ведаеце? З чаго? З мукі! А, так-так, успомніў! Трэба купіць 1 кг мукі, замясіць цеста і будучь смачныя бліны! Так? А колькі гэта 1 кг ?

Выхавальнік: Трэба ўзважыць на шалях. Вось гэтая гіра важыць 1 кг. Калі яе паставіць на адзін бок шалю, а муку — на другі, то важыць яны павінны аднолькава. Шалі гэта пакажуць.

П.: А якія яшчэ бываюць гіры?

Выхавальнік: На 2 кг, 5 кг, 10 кг, 20 кг і больш.

П.: А менш за 1 кг бываюць?

Выхавальнік: Так! Яны паказваюць грамы. (Паказвае дзецям грамовыя гіры, дае іх патрымаць у руках і вызначыць, якая з іх цяжэй.)

П.: Вось бы муку гэтымі гірамі ўзважыць!

Выхавальнік: Ды вось, калі ласка, Пятрушка. Падыходзь, уважвай!

П.: Дык я адзін баюся. Можна хто з дзяцей дапаможа? (Дзеці і Пятрушка ўзважваюць 0,5 кг мукі, потым 1 кг мукі. Усе радуюцца.)

Выхавальнік: А як жа нам, сябры, заплаціць за муку? 1 кг мукі каштуе 10 рублёў. Пакажыце, як можна скласці 10, каб заплаціць за муку. (Дзеці паказваюць па 2 картачкі з лічбамі, якія ў суме складаюць 10.)

П.: Вось якія ў вас дзеці разумныя! А зараз я і цеста замяшу!

Выхавальнік: Не, дарагі, яшчэ малако трэба.

П.: Як малако ўзважыць?

Выхавальнік: Малако не ўзважваць трэба, а адмяраць, бо яно вадкае. Усё, што вадкае, трэба адмяраць літрамі. Вось у гэты слоік уваходзіць 1 літр (паказвае слоік). Дзеці! А колькі сюды памесціцца малака? (Паказвае 2-літровы слоік.)

П.: Многа, многа!

Дзеці: 2 літры!

П.: Ух! Ну і разумныя ў вас дзеці!

Выхавальнік: А мы зараз праверым. Выходзьце мне дапамагчы. (Выхавальнік з памочнікамі адмярае 0,5 л вады, 1 л, 2 л.)

П.: А вось я зараз вам задачку задам дык задам! (Нясе і паказвае дзецям раней падрыхтаваную бутэльку з “малаком” і шырокую каструлю з аднолькавай колькасцю вадкасці). Хто з вас здагадаецца, дзе больш малака? Як гэта можна даказаць?

Выхавальнік і дзеці: Адмераць аднолькавай меркай! (Вызначаюць паўлітровым слоікам, што ў абедзвюх пасудзінах “малака” пароўну — 1 л.)

Выхавальнік: Мы, Пятрушка, нават можам палічыць, якімі рублямі можна заплаціць за малако, калі 1 л каштуе 5 рублёў. (Дзеці паказваюць картачкі з лічбамі, якія ў суме складаюць 5.) А колькі будуць каштаваць 2 л? (Дзеці паказваюць.)

П.: Я ж казаў, што ў вас усе дзеці разумныя!

Выхавальнік: Вось цяпер можна пячы бліны з маслам і есці з мёдам! Я аднясу гаспадыні, каб яна бліноў напаяла.

П.: Вось гэта цудоўнае свята! Усе маслянцу завуць ды бліны пякуць. І мы будзем масленіцы песні спяваць, у гульні гуляць! (Дзеці становяцца ў кола вакол Масленіцы.)

П.: А мы масленіцу дажыдалі,

У акенца паглядалі,

Гару сырам набівалі,

Зверху маслам палівалі.

Усе: Нам дамоў не хочацца.

Пець з масленіцай хочацца!

П.: Шырокая масленіца!

Мы табою хвалімся,

На горках катаемся,

Блінамі аб’ядаемся.

Вядуць карагод і спяваюць (гл. дадатак № 2).

Выхавальнік: На свята масленіцы ўсе катаюцца на санках. Вось і Аленка, Васілёк, Андрэйка і Наста таксама вырашылі пакатацца, але ў адных санках могуць адначасова ехаць толькі 2 чалавекі. Давайце дапаможам ім утварыць пары так, каб па чарзе ўсе змаглі пакатацца. Але спачатку адзначым дзяцей геаметрычнымі фігурамі. (Выхавальнік тлумачыць, як можна ўтварыць пары такім чынам, каб кожны з дзяцей мог пакатацца па чарзе з усімі. У выніку павінны атрымацца пары (гл. с. 145)

Потым выхавальнік прапануе дзецям самастойна “расадзіць” сяброў у санкі такім чынам, каб адначасова маглі ехаць 3 чалавекі (варыянты гл. с. 145)

П.: Вось зараз і паедзем! Станавіцеся па парах, сядайце ў санкі. (Праводзіцца гульня “На санях”, муз. і сл. Л. Хадановіч, гл. дадатак № 3.)

Выхавальнік: Ці добра пакаталіся, дзеці? А зараз пагуляем у гульні “Смачныя ледзянцы”. Хуценька зрабіце 2 каманды, і ты, Пятрушка, станавіся. (Насупраць кожнай з каманд табліца-галаваломка, якую трэба запоўніць: у пустыя клеткі пакласці падыходзячыя па форме і колеру ледзянцы. Картачкі ляжаць побач. Па чарзе дзеці падбягаюць да табліцы, знаходзяць адназначную картачку і кладуць у патрэбную клетку. Пад музыку (гл. дадатак № 4) дзеці спаборнічаюць. Выхавальнік віншуе пераможцаў.)

Выхавальнік: А зараз мы выкладзем сувеніры з дэталяў гульні “Танграм”. Хто хутчэй складзе, той ці іншы сувенір? (Гучыць музыка (гл. дадатак № 5). Выхавальнік і Пятрушка віншуюць пераможцаў.)

П.: На масленіцу ўсе людзі развітваюцца з зімой і чакаюць надыход вясны, сонейка:
Будзем масленіцу праваджаць,
Сонейка яснае ў госці заклікаць!
Дзеці становяцца ў кола, спяваюць (гл. дадатак № 6).

П.: Сонца-сонейка,
Свяці цёпленька!

Блішчы серабром

І падыходзь заўжды з дабром.

Уносяць сонейка. Дзеці водзяць карагод (гл. дадатак № 7).

Выхавальнік: На масленіцу праводзілі розныя спаборніцтвы, каб вызначыць, хто самы спрытны і дужы. Напрыклад, трэба было дастаць цацку, якая вісела на шасце высока ад зямлі. Уявіце сабе, што можа ляжаць у торбе, якая прыладжана да кола на шасце. (Дзеці па контуру ўяўляюць прадмет. Торба павінна быць завязана так, каб добра выступалі часткі прадмета. Пятрушка падбадзёрвае дзяцей. Калі дзеці здагадваюцца, што ляжыць у торбе, прадмет дастаюць.)

П.: Годзе, дзеці, нам гуляць!

Пара нам масленіцу праваджаць!

Дзеці робяць кола каля Масленіцы і заклікаюць Масленіцу стаць пасярэдзіне кола.

Хлопчык 1: Масленіца, масленіца,

Ты куды ідзеш?

Ты згубіла лапці.

Ніяк не знойдзеш?

Усе: Да пабачэння, Масленіца!

Дзяўчынка: Мы на санках цябе валачылі,

Бражкай цябе паілі.

Усе: Да пабачэння, Масленіца!

Хлопчык 2: Ты, Масленіца, стаіш каля гумна,

Праводзім цябе, будзе сумна!

Усе: Да пабачэння, Масленіца!

Пятрушка выносіць з залы Масленіцу.

Гаспадыня: Вы бліноў даўно не елі?

Вы бліночкаў захацелі?

Напаяла я вам паесці

Соцен 5, а можа 200!

Частуйцеся, калі ласка!

Гучыць музыка (гл. дадатак № 8), дзеці частуюцца блінамі і выходзяць з залы.

Гуканне вясны

Зала нагадвае ўбраннем надыход вясны. Гучыць музыка (гл. дадатак № 1) у выкананні ансамбля “Свята”. Няспешна пад музыку ўваходзяць у залу дзеці. Іх сустракае Лявоніха (далей у тэксце адзначана літарай “Л”).

Л.: Ой, як многа гасцей да мяне прыйшло.

Прыйшлі Сцёпкі, Пеці, Васі,

Прыйшлі Зосі, Стасі, Касі,

Пасядзец у нашай хаце,

Вясну пагукаці!

Заходзьце, даражэнькія, сядайце лаўчэй!

У даўні час збіраліся дзяўчаты гуртам, ішлі ў канец вёскі і пачыналі абыход усіх двароў. Падыдуць маладзіцы пад акно і пытаюцца:

Ці трэба вам вясна-красна?

Ці дазволіце вясну гукаць, вясну заспяваць?

І спявалі вась так (гучыць запіс — гл. дадатак № 2).

Л.: Вясну гукаць — гэта ведаць аб ёй, і магчы расказаць. Ці ведаеце вы веснавыя месяцы? Хто можа назваць іх? (Дзеці адказваюць.)

Л.: Так, так, ведаеце, малайцы! Вясну гукаць — гэта і ў гульні гуляць! І мы пагуляем у гульні “Хто больш назаве прымавак і прыказак пра вясну”. За кожную правільна названую прымаўку ці прыказку я вам падару жаваранка. І выйграе той, хто іх больш атрымае.

(Лявоніха хваліць усіх дзяцей і таго, хто выйграў.) А ці хочаце вы ведаць, як яшчэ ў старажытныя часы вясну гукалі? Так? Дык слухайце! Ад хат дзяўчаты гуртамі ішлі да лесу, на ўзвышшы, дзе зелянела траўка, красаваліся першыя кветкі. Яны плялі вянкi і ўпрыгожвалі елку. І мы ўпрыгожым елку. Вось яна. (Паказвае елку (карцінка з прарэзамі) і аздабленні (стужкі, колцы, кругі, трохвугольнікі). Усяго 20 штук. Лявоніха прапаноўвае дзецям падлічыць усе аздабленні, падлічыць колькасць груп, аздабіць елку, склаўшы рознакаляровыя гірлянды.)

Л.: Вось як цудоўна выйшла! Якая прыгажосць! І каля такой елкі спявала моладзь песні аж да позняй ночы. Часам спяваюць разам, усе хорам, а потым па чарзе: у адным канцы вёскі пачынаюць, а ў другім канцы — працягваюць! А вы ці ўмеце спяваць — вясну гукаць? (Дзеці выконваюць песні па падгрупам (гл. дадатак № 3). Лявоніха ўсіх хваліць.)

Л.: Пачуе такую прыгожую песню вясна і хутчэй зазбіраецца ў нашы краі. Зазяе сонейка, зацвітуць красачкі-першацветы. А ці ведаеце вы красачкі-першацветы? Хто больш назаве іх, у таго і вяночак будзе прыгажэйшым. (Дзеці называюць кветкі, Лявоніха хваліць, раздае дзецям лісты паперы, дзе намалеваны вяночкі. А каб вяночак ажыў, яго трэба расфарбаваць. Дзеці выконваюць заданне пад музыку (гл. дадатак № 4). Лявоніха хваліць выканаўцаў.)

Л.: Вось сплялі ўсе вяночкі прыгожыя! Але ж не заўсёды можна было на ўзлесі кветак назбіраць. Самыя прыгожыя часцей за ўсё раслі на ціхіх месцах, дзе мала хто хадзіў. Бо балоты перашкаджалі. І толькі самыя смелыя маглі сабраць найпрыгажэйшыя кветкі, прабегшы па купінах на балоце. А вы ці спрытныя? Вось і пагляджу я зараз. Рабіце 2 каманды. (Насупраць лічбы ад 1 да 20. Дзеці па чарзе пераскокваюць па парадку з лічбы на лічбу. Перамагае тая каманда, у якой дзеці хутчэй скончаць гульню і возьмуць букет. Лявоніха хваліць пераможцаў.)

Л.: А вось вам яшчэ заданне-праверка. Перад вамі чароўныя арэлі. На іх могуць пагушкацца толькі тыя дзеці, хто паставіць лічбу ў тым парадку, у якім прапануюць ім арэлі. (Дзеці выконваюць заданне.)

Л.: А я пакуль што спляту вам чароўны вяночак. (Дзеці выканалі заданне “Арэлі”.)

Л.: А вось вам цудоўны вяночак з кветак. Ён кліча ўсіх гуляць, пад музыку танцаваць. (Праводзіцца гульня — танец з вяночкамі (гл. дадатак № 5). Лявоніха ўсіх хваліць.)

Л.: А ці не зрабіць нам жаваранкаў — веснавых птушак? Яны громка заспяваюць, вясну загукаюць! Вось глядзіце, як гэта прыгожа і цікава. (Дзеці складаюць з паперы жаваранкаў і расфарбоўваюць іх. Гучыць музыка (гл. дадатак № 6). Лявоніха запрашае ўсіх у карагод — гл. дадатак № 7.)

Л.: Добра вы можаце вясну гукаць. Можна, яшчэ дзень-другі і прыйдзе яна ў наш цудоўны край. А мы пойдзем яе сустракаць!

Дзеці выходзяць з залы пад музыку (гл. дадатак № 8).

ДАДАТАК

Шашачная краіна

Казка

Ці ведаеце вы, што некалі існавала такое незвычайнае каралеўства, якое звалася Шашачным, а жыхары яго — шашкамі? Вось яны. Паглядзіце. Якую форму маюць шашкі? Так, форму цыліндра. А некалі яны былі круглымі, як шарыкі. Увесь дзень каталіся яны па полі, штурхалі адзін аднаго, набівалі сінякі і шышкі і без перапынку сварыліся паміж сабой.

Урэшце рэшт надакучыла ім сварыцца і таму вырашылі яны навесці парадак. Спачатку ўсе шашкі прынялі форму цыліндраў. Як вы думаеце, чаму? (Таму, што, маючы форму цыліндра, яны маглі не толькі каціцца, але і трывала стаяць на адным месцы, не перашкаджаючы адзін аднаму.)

Аднак свабодна рухацца шашкі ўсё роўна не маглі, бо не было ў іх каралеўстве ні дарог, ні дарожных знакаў, ні правілаў дарожнага руху. І ў выніку гэтага ўсе шашкі або стаялі на адным месцы, чакаючы, пакуль пройдуць іншыя, або адначасова пачыналі рухацца ў розных напрамках — вядома, кожная з іх спяшалася па сваіх шашачных справах. І тут яны зноў пачыналі штурхацца і сварыцца. Тады вось і вырашылі шашкі начарціць у сваім каралеўстве дарогі. Спачатку яны былі падобныя на стужачкі чорнага і белага колеру:



(Выхавальнік паказвае ліст паперы, на якім намаляваны чорна-белыя палосы.)

Чорныя шашкі хадзілі па чорных, а белыя — па белых дарожках. Але па такіх дарогах можна было хадзіць толькі ў двух напрамках: узад або ўперад, і шашкі ўжо ніяк не маглі паразмаўляць адна з адной. У якіх напрамках можна яшчэ рухацца? Так, управа або ўлева. І вось толькі тады, калі расчарцілі яны ўсё сваё Шашачнае каралеўства вось такім чынам (выхавальнік паказвае дзецям дошку для гульні ў шашкі), усе праблемы іх былі вырашаны. Што начарцілі шашкі? Так, чорныя і белыя квадраты. І правілы яны сабе прыдумалі незвычайныя, такія, па якіх яны рухаліся толькі па чорных клетках і толькі на суседнюю. Вось так (паказвае). Зараз хадзілі яны не ўзад-уперад і не ўправа-ўлева, а наўскасяк.

Вось аднойчы паспрачаліся шашкі аб тым, якіх з іх больш, чорных або белых. Але не ведалі, як ім гэта вызначыць, і таму зноў вельмі пасварыліся.

Можа, вы ведаеце, як пазнаць, якіх шашак больш? Так, трэба зрабіць пары або палічыць. (Дзеці вызначаюць, што чорных і белых шашак пароўну, па 8.) Але шашкі лічыць не ўмелі і таму проста разышліся ў розныя бакі свайго каралеўства, падзяліўшы яго такім чынам на 2 часткі. На адной зараз жылі ўсе чорныя шашкі, а на другой — усе белыя. (З аднаго боку дошкі выхавальнік размяшчае кучкай белыя шашкі, а з другога — чорныя.) Кожная шашка мела свой маленькі домік велічынёй у 1 клетачку. І калі ўсе шашкі разыходзіліся па сваіх дамах, то каралеўства мела вось такі выгляд (выхавальнік расстаўляе шашкі так, як яны павінны стаяць перад пачаткам гульні).

Здаецца, жыць бы ды сябраваць маленькім шашкам у сваім каралеўстве. Ды вось бяда, чорным заўсёды здавалася, што белых шашак больш, а белым — наадварот. Неразумныя шашкі не ведалі, што іх пароўну, і рваліся ў бой. У баі дзейнічалі таксама свае правілы. Кожны баявы ход шашкі рабілі строга па чарзе: спачатку белая, потым — чорная і г.д. (Паказаць на магнітнай дошцы парадак хаджоў.) Калі раптам якая-небудзь шашка зазяваецца і падыдзе блізка да саперніцы, тая абавязкова яе паб'е, канечне, калі ззаду ніхто не стаіць

і можна будзе спакойна заняць новую клетку. Вось так (выхавальнік паказвае, як б'е шашка). Кожная шашка павінна была ўважліва сачыць за тым, хто побач каля яе. Пабіць не маглі толькі тую шашку, якая стаяла на самым краю каралеўства. Як вы думаеце, чаму? Бо той, якая б яе пабіла, усё роўна не было б куды стаць. Некаторыя, самыя разумныя шашкі ўмелі так прадугледзець хады саперніц, што ўжо загадзя ведалі, хто і адкуль можа нанесці ўдар. Гэтых шашак вельмі доўга ніхто не мог пабіць. (Разгледзець з дзецьмі магчымыя варыянты, калі шашка не можа ісці ў той ці іншы бок.)

Трэба дадаць, што кожная шашка вельмі імкнулася дабрацца да тэрыторыі праціўніка, вась на гэтыя клеткі (паказвае). Тая, якой даводзілася дасягнуць процілеглага боку, звалася ўжо не шашкай, а дамкай. Акрамя таго, яна ўжо мела права рухацца не толькі ўперад, як усе простыя шашкі, але і ўзад, што давала ёй магчымасць біць саперніц з тылу, а калі патрабуецца, то і ўцячы. Вось так (паказвае магчымасці дамкі). Больш таго, рухалася дамка ўжо не толькі на адну клетачку, як раней, а на столькі, на колькі ёй патрабавалася (паказвае варыянты, калі дамка, рухаючыся праз некалькі клетак, б'е шашку, што стаіць на яе шляху).

У выніку гэтага спаборніцтва перамагала тая партыя, чые шашкі заставаліся на полі (белыя або чорныя). На жаль, шашкі не ўмелі лічыць і таму не заўважалі, што на полі іх заставалася зусім мала. Так мала, што ім становілася вельмі сумна.

Людзі, якім аднойчы давялося назіраць гэту цікавую гісторыю, добра зразумелі, што калі яны будуць сварыцца і бясконца ваяваць, то нікому ад гэтага не будзе добра.

І тады дарослыя вырашылі скончыць усе войны, а шашачную вайну пераўтварыць у цікавую гульню, у якую зараз з задавальненнем гуляюць і дзеці, і дарослыя.

ЛІТАРАТУРНА-МУЗЫЧНЫ ДАДАТАК
ДА СЦЭНАРЫЯЎ СВЯТ

Кірмаш

№1 "Пойдзем на кірмаш". Сл. і муз. Л. Хадановіч

3 РУХАМ

Прачынайся, мой сыноч, прачынайся, галубок.

Гэй, ужо! Прачынайся! Ды хуценька апранайся!

— Прачынайся, мой сыночак!
Прачынайся, галубок!
Гэй — ужо! Прачынайся!
Ды хуценька апранайся! } 2 разы

За акном кірмаш гудзіць,
Увесь народ туды бяжыць.
І ты прачынайся,
На кірмаш хутчэй збірайся! } 2 разы

На кірмашы чудна, чудна!
На кірмашы людна, людна!

Гоман, цуд і смех,
І ласункаў поўны мех! } 2 разы

— Мама, мамачка, устаю,
На кірмаш з табой пайду.
Гэй — ужо! Я ўстаю!
На кірмаш з табой пайду. } 2 разы

№2, №3, №6, №8. Ансамбль “Свята”. Апрацоўка твораў В. Купрыяненка

№2. “Чэшка і Смешка”

№3. Сюіта. Народная музыка Іванаўскага раёна (урывак)

№6. “Лядзецкая полька”

№8. “Галоп”

№4. Бел. нар. мелодыя “У карагодзе мы былі”, апр. Л. Хадановіч

З РУХАМ, ВЕСЕЛА



Ў ка_ра_го_дзе мы былі. Ай лю_лі, мы былі. Ай лю_лі, мы былі.

У карагодзе мы былі — 2 разы

Ай-лю-лі мы былі — 2 разы

Там парачку бачылі — 2 разы

Ай-лю-лі бачылі — 2 разы

Ты, парачка, выхадзі — 2 разы

Ай-лю-лі выхадзі — 2 разы

(Дзеці спяваюць і ідуць па колу, узяўшыся за рукі. Спыняюцца і пляскаюць у ладкі.)

Як танцуеш, пакажы — 2 разы

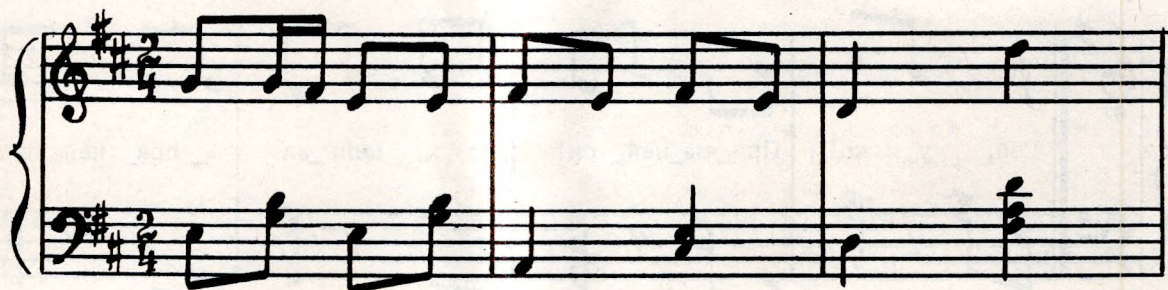
Ай-лю-лі пакажы — 2 разы

(На 5, 6, 7 і г.д. куплеты ў сярэдзіну кола па чарзе выбягаюць раней вызначаныя пары і выконваюць свае любімыя парныя танцавальныя рухі, не паўтараючы адзін другога.)

№5. Бел. нар. мелодыя “Ох, і сеяла Ульяніца лянок”

№7. “З кірмашу”. Сл. і муз. Л. Хадановіч

ВЕСЕЛА.



Пой_дзем, пой_дзем, сын_ ку, э кірмашу, э кір_ма_ шу.
Па_ ня_ сём да_ ха_ ты пар_сюч_ка ў мяш_ ку.

Пар_сю_ чок спя_ ва_ е : хру- хру- хру, хру- хру- хру.

Ясь на дуд_ цы гра_ е : ду- ду- ду, ду- ду- ду.

Пойдзем, пойдзем, сынку,
 З кірмашу, з кірмашу.
 Панясём да хаты
 Парсючка ў мяшку.
 Парсючок спявае
 Хру-хру-хру, хру-хру-хру!
 Ясь на дудцы грае
 Ду-ду-ду, ду-ду-ду!

Пойдзем, пойдзем, сынку,
 З кірмашу, з кірмашу.
 Панясём да хаты
 Гусачку ў мяшку.

 Гусачка гагоча,
 Га-га-га, га-га-га!
 Бразготка траскоча,
 Да-да-да, да-да-да!

Пойдзем, пойдзем, сынку,
 З кірмашу, з кірмашу.
 Панясём да хаты
 Курачку ў мяшку.

 Курачка сакоча
 Ко-ко-ко, куд-ку-дак!
 Цымбалачкі граюць
 Дзынь-ля-лях, дзынь-ля-лях!

Пойдзем, пойдзем, сынку,
 З кірмашу, з кірмашу.
 Панясём да хаты
 Індычка ў мяшку.

 Індычок спявае
 Клю-клю-клю, клю-клю-клю!
 А свістулька грае
 Ту-лю-лю, ту-лю-лю!

Збегліся сяброўкі і сябры
 Да Яська,
 Загудзелі, заспявалі
 Ды зайгралі "Крыжачка".

 Ду-ду-ду-ду, ду-ду,
 Ту-лю-лю, ту-лю-лю!
 Да-да-да-да, да-да,
 Дзынь-лю-лю, дзынь-лю-лю!

Гучыць проігрыш альбо музыка прыпева, а дзеці іграюць па чарзе на сваіх інструментах.

Па заканчэнні песні можна сыграць усім аркестрам бел. нар. танец "Крыжачок".
№9. "Бывайце здаровы", муз. І. Любана

Калядкі

№1, №2, №6. Дзяржаўны народны хор імя Г. Цітовіча. Мастацкі кіраўнік М. Дрынеўскі

№1. "Паехала каляда з канца ў канец" — бел. нар. песня

№2. "Добры вечар, шчодры вечар" — бел. нар. песня

№3. "Крыжачок" — бел. нар. танец. Выконвае аркестр нар. інструментаў імя І. Жыноўіча

№4. "Мікіта" — бел. нар. танец

№5. "Го-го-го, каза!" — бел. нар. песня

№6. "Ой, свят вечар, свят" — бел. нар. песня

Масленіца

№1. Дз. Смольскі. Першы канцэрт для цымбалаў і аркестра нар. інструментаў До мажор.
Ч. 1 (урывак)

№2. "А сёння ў нас масленіца-маслянка" — бел. нар. песня

№3. "На санях". Сл. і муз. Л. Хадановіч

ВЕСЕЛА

Гэй, гэі! Гэй, гэі! Хут_ чэй, хут_ чэй! У са_ні

са_дзі_лісь, э гор_кі па_ка_ці_лісь! Ёго_ру,

Ўніз! Па_ка_ці_лі_ся! Дзяр_жысь! Ух!

(Дзеці робяць кола, спяваюць і выконваюць рухі.)
 Гэй, гэі, гэі, гэі! (Махаюць рукою — клічуць да сябе.)
 Хутчэй! Хутчэй! (Паварочваюцца адзін за адным. У кожнай пары дзіця працягвае
 рукі з-за спіны другому.)

У сані садзімся. (Бяруцца за рукі — зрабілі саначкі.)
 З гары пакаціліся!
 Угару! (Рукі счэпленыя падымаем угару, падымаемся на пальчыках.)
 Уніз! (Рукі данізу, апускаемся на ступню і прысядаем).
 Угару! (Тое самае.)
 Уніз! (Тое самае.)

Пакаціліся! Дзяржысь! Ух!

На паўтарэнне дзеці не спяваюць, выконваюць толькі рухі, на 11 — 13 такт бягуць
 дробнымі крокамі, на 14 такт — рукі ўгару, прысядаем, гаворым: “Ух!” Гульнію можна
 праводзіць да 3 разоў, змяняючы ў снях партнёраў. Могуць далучацца персанажы свята.

№4. Р. Пукст. “Полька”. Выконвае аркестр нар. інструментаў.

№5. У. Прохараў. “Сувенір”. Выконвае аркестр нар. інструментаў.

№6. “Сонейка”. Заклічка. Сл. нар., муз. Л. Хадановіч

ВЕСЕЛА, УРАЧЫСТА

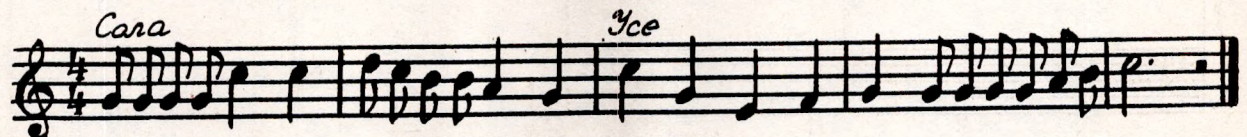


Со_ней_ка, па_ка_жы_ся. Мы та_бе спява_ем, ця_бе ўсхва_ля_ем.
 Яс_на_е, па_я_ві_ся.

(Дзеці стаяць па ўсёй зале, спяваюць.)

Сонейка, пакажыся, (Рукі падымаюць угару, да сонца.)
 Яснае, паявіся!
 Мы табе спяваем. (Пляскаюць у далоні.)
 Цябе ўсхваляем!
 Сонейка, пакажыся, (Тое ж, што і ў 1-м куплеце.)
 Яснае, паявіся!
 Ты прыходзь да нас хутчэй — 2 разы
 Сонейка, пакажыся,
 Яснае, паявіся!
 Будзе ўсім нам цяплей,
 Будзе ўсім нам весялей!

№7. “Ой, у полі, полі стаяла бяроза” — бел. нар. песня, адр. Л. Хадановіч. Спявае
 саліст, усе ідуць па кругу



Ой, у полі, полі стаяла бяроза
 Радуйся, радуйся,
 Радуйся, зямля!

(Стаяць тварам да цэнтра кола і спяваюць усе разам.)

А на той бярозе залатыя росы.
 Радуйся, радуйся.
 Радуйся, зямля!

Ой, як прыйшла Марта, Марта маладая.
 Радуйся, радуйся,
 Радуйся, зямля!

Яна тыя росы, росы пазбірала.
 Радуйся, радуйся,
 Радуйся, зямля!

Росы пазбірала, у зямлю паклала.
Радуйся, радуйся,
Радуйся, зямля!

№8. Я. Глебаў "Палеская сюіта". Галоп.

Гуканне вясны

№ 1. Старадаўні палескі вальс. Апр. В. Купрыяненка, ансамбль "Свята"

№ 2. "Вясна красна на ўвесь свет". Выконвае дзяржаўны нар. хор імя Г. Цітовіча

№ 3. "Я вясну гукаю" — бел. нар. песня

№ 4. Я. Глебаў "Беларуская рапсодыя". Выконвае аркестр нар. інструментаў

№ 5. Гульня-танец "Вяночак"

Лявоніха запрашае да сябе любога з дзяцей. Яны бяруцца за вяночак з двух бакоў і падымаюцца ўгору, робячы "вароцікі". Усе дзеці, узяўшыся за рукі, змейкай, пад 1-ю частку музыкі прабягаюць у "вароцікі". Па жаданню Лявоніхі вяночак апускаецца на каго-небудзь з дзяцей, "вароцікі" зачыняюцца. На каго апусціўся "вяночак", той выходзіць танцаваць (2-я частка музыкі), усе пляскаюць у далоні. Потым гульня працягваецца. Кожны танцуе свой танец, не паўтараючы рухі сяброў.

1-я частка — полька "Янка"; 2-я частка — бел. нар. мелодыя "Юрачка"

№ 6. В. Войцік "Сюіта ў старадаўнім стылі": 1-я частка — "Алеманда"; 2-я частка — "Куранта". Выконваюць цымбалы і камерны аркестр

№ 7. "Жаваранчкі, прыляціце" — бел. нар. песня, апр. В. Сярых

№ 8. Я. Глебаў "Палеская сюіта. Вячэрні пейзаж".

Спіс карцін беларускіх мастакоў, якія можна выкарыстоўваць пры знаёмстве дзяцей з матэматыкай

1. Д. Алейнік “Вясна”
2. А. Астаповіч “Веснавы краявід”
3. А. Астаповіч “Сакавік”
4. В. Бялыніцкі-Біруля “Блакітная капліца”
5. В. Бялыніцкі-Біруля “Зімовы пейзаж”
6. В. Бялыніцкі-Біруля “Першы снег”
7. В. Бялыніцкі-Біруля “Пачатак восені”
8. В. Бялыніцкі-Біруля “Ранняя вясна”
9. В. Бялыніцкі-Біруля “Сакавіцкае змярканне”
10. Г. Вашчанка. “Жнівень”
11. І. Карасёў “Залатая восень”
12. У. Кудрэвіч “Раніца”
13. У. Кудрэвіч “Раніца вясны”
14. В. Цвірка “Каля млына”
15. В. Цвірка “Лагойскі сказ”
16. В. Цвірка “Сакавік”
17. В. Цвірка “Хлеб. Збожжа сабрана”
18. Я. Ціхановіч “Летам”

Раім пачытаць

1. *Альтхауз Д., Дум Э.* Цвет — форма — количество. -М., 1984.
2. *Богуславская З. М., Смирнова Е. О.* Развивающие игры для детей младшего дошкольного возраста: Кн. для воспит. дет. сада. -М., 1991.
3. *Бондаренко А. К.* Дидактические игры в детском саду: Кн. для воспит. дет. сада. 2-е изд. -М., 1991.
4. *Грин Р., Лаксон В.* Введение в мир числа. -М., 1982.
5. *Давайте поиграем: Мат. игры для детей 5 — 6 лет /Н. И. Касабуцкий, Г. Н. Скобелев, А. А. Столяр, Т. М. Чеботаревская.* -М., 1991.
6. *Ерофеева Т. И.* и др. Математика для дошкольников: Кн. для воспит. дет. сада. /Т. И. Ерофеева, Л. Н. Павлова, В. П. Новикова. -М., 1992.
7. *Житомирский В. Г., Шеврин Л. Н.* Математическая азбука. -М., 1984.
8. *Михайлова З. А.* Игровые занимательные задачи для дошкольников. -М., 1990.
9. *Никитин Б. Н.* Развивающие игры. -М., 1994.
10. *Папи Ф., Папи Ж.* Дети и графы. -М., 1974.
11. *Сербина Е. В.* Математика для малышей: (Мл. разновозрастная группа): Кн. для воспит. дет. сада. -М., 1992.
12. *Фидлер М.* Математика уже в детском саду /Пер. с польск. О. А. Павлович. -М., 1981.
13. *Формирование элементарных математических представлений у дошкольников /Под ред. А. А. Столяра.* -М., 1988.

Паважанья даросляя! Гэтымі словамі мы пачыналі размову з вамі. Гэтымі ж словамі хочацца звярнуцца да вас і на апошніх старонках.

Мы разгледзелі некаторыя падыходы да пачатку азнаямлення дзіцяці з матэматычнай старонкай навакольнага свету. Нашай мэтай было паказаць магчымыя варыянты знаёмства малят з матэматыкай у розных відах дзейнасці. Мы вельмі спадзяёмся, што вы праявіце творчы падыход, адшукаеце ўласны, самастойны шлях у развіцці матэматычных ведаў, уменняў і навыкаў дзіцяці, і гэта стане падмуркам іх усебаковага гарманічнага развіцця.

Жадаем вам поспехаў!

ДЛЯ ЗАЎВАГ:

ДЛЯ ЗАЎВАГ:

Вучэбнае выданне

ЖЫТКО Ірына Уладзіміраўна
БАРАНОЎСКАЯ Вольга Пятроўна
ХАДАНОВІЧ Любоў Сямёнаўна

ГУЛЯЕМ, НАВУЧАЕМ, РАЗВІВАЕМ, ці Знаёмім дзяцей з матэматыкай

Рэдактар Л. Ф. Фёдарова
Мастак П. М. Драчоў
Мастацкі рэдактар П. М. Драчоў
Тэхнічны рэдактар Г. У. Скакун
Карэктар Т. Ф. Фёдарова

Выдавец У. М. Скакун. Ліцэнзія ЛВ № 293 от 06.05.98 г. 220040, г. Мінск, вул. Бяды, 3.

Падпісана ў друк 13.07.98. Фармат 60×84 1/8. Папера афсетная. Гарнітура Journal.
Друк афсетны. Фіз. друк. арк. 23,0. Тыраж 5100. Заказ 1738.

Надрукавана з гатовых дыяпазітываў заказчыка ў друкарні выдавецтва «Беларускі Дом друку».
220013, г. Мінск, пр. Ф. Скарыны, 79.



У ГЭТЫМ ДАПАМОЖНІКУ
АДЛЮСТРАВАНЫ ЗМЕСТ
І МАГЧЫМЫЯ ШЛЯХІ
ДАЛУЧЭННЯ ДЗЯЦЕЙ
ДАШКОЛЬНАГА ЎЗРОСТУ
(АД 2 ДА 7 ГАДОЎ)
ДА ПАЗНАВАННЯ З ДАПАМОГАЙ
МАТЭМАТЫКІ
НАВАКОЛЬНАГА СВЕТУ,
ВЫКАРЫСТАННЯ
Ў ГЭТЫМ ПРАЦЭСЕ
РОЗНЫХ ВІДАЎ
ДЗІЦЯЧАЙ ДЗЕЙНАСЦІ.