**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение**

**«Детский сад № 96»**

**МАДОУ «Детский сад № 96»**

**Россия , 456234, Челябинская область, г.Златоуст, ул. Строителей, д. 15**

**ИНН 7404026173 КПП 740401001 ОГРН 1027400582120**

**телефон/факс 8(3513) 79-13-35 E-mail:** [**mdou.ds96@yandex.ru**](mailto:mdou.ds96@yandex.ru) **сайт: zlatds96**

**Открытое занятие в подготовительной к школе группе**

**«Игры на развитие логического мышления дошкольников**

**на основе игры в шашки».**

Воспитатель:

Сафина Э. Р

г. Златоуст 2025 год

**Цель:** создание условий для интеллектуального развития детей.

**Задачи.**

Образовательные: активизировать мыслительную деятельность, тренировать логическое мышление и память, наблюдательность, находчивость, смекалку.

Развивающие: развивать чувство ответственности и умение разрешать проблемные ситуации, умение договариваться.

Воспитательные: воспитывать спокойствие и уверенность в своих силах, настойчивость, умение достойно выигрывать и проигрывать с достоинством.

**Предварительная работа:** обучение детей игре в шашки с использованием нетрадиционных материалов.

**Методы и приёмы.**

1. Практические: динамические игры, развивающие игры.
2. Словесные: вопросы к детям, повторение и уточнение, поощрение, обсуждение.

**Материалы и оборудование:** столы и стулья на каждого ребёнка; в стороне, на пронумерованных столах, (каждый стол с выставленным оборудованием укрыт салфеткой) наборы дидактических игр; медали за участие, фишки, медали за первое место, мольберты, тарелочки с обозначением команд для фишек, значки – командное обозначение каждого ребёнка.

**Ход игры – турнира.**

*Дети входят в зал.*

**Воспитатель.** Ребята, сегодня мы проверим, насколько хорошо за этот год вы научились играть в игры, как хорошо вы развили свою выдержку и быстроту реакции. Все игры будут проходить в виде соревнований. За правильно выполненные задания вы будете получать фишки. Команда, заработавшая больше фишек, получит в свою копилку балл в виде флажка. В конце соревнований будет произведен подсчёт баллов и будет объявлен победитель. Для начала определим, кто в какую команду входит. Выбирайте каждый по одной медальке.

*Дети вытягивают медальки, так определяется состав команд.*

**Воспитатель.** В руках у меня цветок. Он необычный – все лепестки у него разного цвета. Один лепесток я сорву и загадаю желание в конце нашей встречи. А остальные лепестки мы с вами будем выбирать по очереди. На лепестках – цифры. В стороне стоят столы с такими же цифрами. Нужно будет отыскать стол с предложенной цифрой и выполнить предложенное задание.

*Воспитатель убирает лепесток с цифрой 6.*

**Воспитатель.** Прежде чем начать игру, вспомним правила поведения.

1. Играть спокойно, разговаривать вполголоса.
2. Мальчики уступают девочкам.
3. Первый окончивший задание поднимает руку.
4. Каждый ребёнок, после игры, убирает материалы и оборудование на место.

**Воспитатель.** Ну, раз мальчики уступают девочкам, пусть девочки выбирают первыми лепесток.

*Дети по очереди выбирают лепестки, педагог показывает всем выбранный лепесток. Дети хором называют цифру на лепестке и дружно идут разыскивать стол с этой цифрой. Очередность выполнения игр зависит от выпавшего лепестка.*

**Лепесток 1.**

Открываем салфетку и читаем название игры. «Шашечные дороги».

Перед вами шашечное поле. Линии горизонтальные, вертикальные или диагонали. Задача каждой команды по сигналу построиться в нужную линию. Команда, сработавшая дружнее и правильнее получит фишки.

*Вертикальная. Дети встают на ковре в горизонтальный ряд строго друг за другом.*

*Горизонтальная. Дети встают в горизонтальный ряд.*

*Диагональ. Дети выстраиваются в ряд по диагонали.*

*За каждое правильно выполненное задание даётся фишка.*

**Воспитатель .** Подведём итог игры, посчитаем – сколько фишек заработала команда «Почемучек», сколько команда «Любознаек». Победитель получает флажок в копилку.

**Лепесток 2.** «Продолжи ряд». Вспоминаем. Нужно внимательно рассмотреть таблицу и выявить закономерность. В пустые клетки нужно поставить недостающие картинки.

*Воспитатель следит за рассуждениями детей, принимает нужную картинку только после объяснения правильности принятого решения.*

*За каждое правильно выполненное задание даётся фишка.*

**Воспитатель .** Подведём итог игры, посчитаем – сколько фишек заработала команда «Почемучек», сколько команда «Любознаек». Победитель получает флажок в копилку.

**Лепесток 3.**

**Воспитатель.** А на столе под цифрой 3 в контейнерах верёвочки и камни. Как называется эта игра? Правильно, «Проложи дорожки для дамки». Возьмите контейнер с необходимым для игры материалом и отнесите его на своё рабочее место.

**Проложи дорожки для «Дамки».**

*Ход игры.*

*Дети сидят за столами. На столах шашечные доски, в контейнерах – камушки и верёвочки. Педагог показывает табличку с адресом поля, предлагает найти это поле и обозначить его с помощью камушка. Затем, предлагает взять в руки верёвочки и проложить ими линии – диагонали, проходящими по этому адресу. Дети, выполнившие задание, поднимают руку. Педагог подходит и проверяет правильность выполненного задания, отслеживая, в какой команде больше детей справилось с заданием быстрее. В копилку победителей ставится флажок.*

**Лепесток 4.**

**Игра – разминка «Найди отличия».**

**Воспитатель.** Дети, вы видите две картинки. Они кажутся одинаковыми, но присмотревшись можно найти отличия. Фишки будут даваться только за правильный полный ответ. Если ответы будут выкрикиваться, они не будут зачтены.

*Дети должны отвечать полным ответом, используя формулу: «На картинке справа …, а на картинке слева …».*

**Лепесток 5.**

**Воспитатель.** Дети, посмотрите – диаграммы и наборы шашек. Но шашечки на диаграммах выложены в виде узора. Что это за игра?

**Кто быстрее выстроит узор?**

**Воспитатель.** Давайте перевернём диаграммы, чтобы узор не был виден. Выберите каждый по одной диаграмме, возьмите каждый по набору шашек и пройдите на рабочие места.

*У каждого ребёнка табличка с узором. Ребёнок самостоятельно переносит изображённый на табличке узор на шашечную доску. Ребёнок самостоятельно переносит изображённый на табличке узор на шашечную доску. Ребёнок поднимает руку только после того, как самостоятельно проверит правильность выполненного задания. Педагог, сверив получившуюся фигуру с диаграммой, поощряет ребёнка фишкой.*

**Лепесток 6.**

**Подсчёт результатов и поощрение.**

**Воспитатель.** Вот и подошёл к концу наш игровой турнир. Давайте подсчитаем баллы и определим победителя. Ну а сладкий приз вручается всем.