**Развлечение для детей старшего дошкольного возраста «Смешарики в стране математики»**

**Цель:**

- Закреплять названия и характерные признаки геометрических фигур, счет в прямом и обратном порядке в пределах 10, умение решать стихотворные задачи.

- Развивать у детей умение создавать различные формы из набора геометрических фигур, творческое воображение, смекалку, логическое мышление.

- Воспитывать интерес к математическим задачам, взаимопомощь, дружелюбие.

**Участники:** Взрослые, переодетые в костюмы Кроша, Ежика и Бараша; ведущий; две команды детей подготовительной из группы.

**Материал:** Две подставки, магниты, две грамоты за 1 и 2 место (для каждой команды), индивидуальные грамоты по различным номинациям, фишки по количеству заданий, коробочки для сбора фишек, письмо из сказочной страны Смешариков, два кроссворда на листах ватмана, две схемы и детали к ним для игры «Танграм», изображения кочек с числами от 0 до 10 (два набора), эмблемы с названиями команд, маркеры или восковые мелки.

**Ход:**

Под музыку входят две команды – «Крош» и «Ежик» - и садятся на отведенные места. Ведущий представляет болельщикам команды и их капитанов, знакомит с правилами конкурса.

**Ведущий.** Здравствуйте, ребята! Сегодня у нас состоится небольшой праздник. А придумали его для вас знакомые всем вам Смешарики.

Недавно в стране Смешариков прошел конкурс знатоков. Самыми умными и находчивыми оказались Бараш и Кар-Карыч. Крош и Ежик тоже решили выяснить, кто из них больше знает. Для этого им нужна ваша помощь. Хотите помочь?

Дети отвечают.

Друзья не сомневались, что вы им поможете, поэтому они попросили своего друга Бараша придумать для вас задания. Бараш сегодня у нас в гостях в

качестве члена жюри. Выберем две команды: одна команда будет набирать очки для Кроша – «команда Кроша»; другая будет играть за Ежика – «команда Ежика». Поприветствуем, ребята, обе команды! Болельщики должны внимательно следить за ответами игроков, нельзя подсказывать или мешать участникам.

Начинаем конкурс знатоков!

Сначала разминка. Каждая команда должна отгадать по четыре загадки. За каждую отгаданную загадку команды получают по одной фишке (баллу).

 **1.Разминка**

Первая загадка для команды «Крош».

Он давно знакомый мой,

Каждый угол в нем прямой,

Все четыре стороны одинаковой длины.

Вам его представить рад,

А зовут его … (квадрат).

Первая загадка для команды «Ежик».

Что похоже на открытку,

На конверт и на альбом?

Что сравнить, ребята, можно

С одеялом и ковром?

Вы подумайте, скажите,

Только помнить вы должны –

Стороны фигуры этой

Противоположные равны.

(Прямоугольник).

Вторая загадка для команды «Крош».

Нет углов у меня,

А похож на блюдце я.

Кто же я такой, друзья?

Назовите вы меня.

(Круг).

Вторая загадка для команды «Ежик».

Три сторонки, три угла,

 Отвечайте, кто же я?

(Треугольник).

Третья загадка для команды «Крош»

На четырех ногах стою,

Но ходить я не могу.

(Стол).

Третья загадка для команды «Ежик».

Этот конь не ест овса,

Вместо ног – два колеса.

Сядь верхом да мчись на нем,

Только лучше правь рулем!

(Велосипед).

Четвертая загадка для команды «Крош».

Две сестренки, две плетенки

Из овечьей шерсти тонкой.

Как гулять – так надевать,

Чтоб не мерзли пять да пять.

(Варежки).

Четвертая загадка для команды «Ежик».

Пятерка братьев неразлучна.

Им вместе никогда не скучно.

Они работают пером,

Пилою, ложкой, топором.

(Пальцы).

Ведущий. Друзья, подошла к концу наша разминка. Уважаемое жюри, огласите нам результаты этого конкурса.

Жюри знакомит всех с результатами.

**2. Конкурс «Дорисуй и отгадай».**

Ведущий. Перед каждой командой на стенде прикреплен лист бумаги с геометрической фигурой. Команда «Крош», какая фигура нарисована у вас?

- Круг.

- Команда «Ежик», какая фигура нарисована у вас?

- Овал.

Слушайте внимательно правила конкурса. Сейчас вы должны посоветоваться всей командой с помощниками – Ежиком и Крошем: какое животное вы будете рисовать. Советоваться надо тихо, чтобы болельщики и другая команда вас не слышали. Затем по команде «Раз, два, три – беги!» каждый участник бежит к своему плакату и рисует одну деталь животного. Не забудьте, только одну! После того, когда последний участник нарисует свою деталь, вторая команда должна угадать, какое животное вы задумали.

Несколько минут команды готовятся.

А пока команды готовятся, я предлагаю болельщикам тоже заработать фишки для команды Кроша и Ежика. Отгадайте мои загадки. Засчитывается ответ только в том случае, если вы поднимаете руки.

**Загадки для болельщиков**.

1. Решила старушка ватрушки испечь.
Поставила тесто, да печь затопила.
Решила старушка ватрушки испечь,
А сколько их надо — совсем позабыла.
Две штучки — для внучки,
Две штучки — для деда,
Две штучки — для Тани,

Помоги старушке сосчитать ватрушки. (Восемь)

2. Шесть орешков мама-свинка
Для детей несла в корзинке.
Свинку ёжик повстречал
И ещё четыре дал.
Сколько орехов свинка
Деткам принесла в корзинке? (Десять)

3.Три зайчонка, пять ежат
Ходят вместе в детский сад.
Посчитать мы вас попросим,
Сколько малышей в саду (Восемь)

4. Пять пирожков лежало в миске.
Два пирожка взяла Лариска,
Еще один стащила киска.
А сколько же осталось в миске? (Два)

5. Шесть веселых медвежат
За малиной в лес спешат
Но один из них устал,
А теперь ответ найди:
Сколько мишек впереди? (Пять)

Думаю, наши команды уже готовы. Приступаем ко второму конкурсу «Дорисуй и отгадай!». Команды, приготовьтесь: «Раз, два, три – беги!»

Команды выполняют задание.

Подведем итоги конкурса. Давайте назовем, кого нарисовали нам команды.

Болельщики называют животных.

Жюри, огласите результаты конкурса.

**3. Конкурс капитанов – игра «Сложи фигуру»**

Ведущий. Капитаны, слушайте внимательно правила конкурса. Перед вами рисунки- схемы. Назовите, кто изображен на этих схемах? Рядом со схемами лежат геометрические фигуры, разные по форме и величине. По сигналу: «Раз, два, три – сложи!» вы должны быстро сложить фигуру. Кто быстрее сложит, тот и выиграет! Капитаны, приготовьтесь: «Раз, два, три – сложи!»

Жюри, подведите, пожалуйста, итоги конкурса.

**4. Конкурс «Удивительный вопрос»**

Ведущий. Сейчас мы узнаем, сколько у ребят смекалки, умеют ли они быстро считать и думать. Ответы не выкрикивайте, а поднимайте руку и называйте. За каждый правильный ответ команда зарабатывает фишку.

Вопросы для команды «Ежик»

1. У бабушки Даши внучка Маша, кот Пушок, собака Дружок. Сколько у бабушки внучков?

(Одна Маша).

2. На дереве сидят четыре птицы: два воробья, остальные вороны. Сколько ворон?

(Две).

3. Пять щенят в футбол играли, одного домой позвали. Он в окно глядит, считает, сколько их теперь играет?

(Четыре).

Вопросы для команды «Крош»

1. Над рекой летели птицы: голубь, щука, две синицы, два стрижа и пять угрей. Сколько птиц, ответь скорей?

(Пять).

2. Первый Назар шел на базар, второй – с базара. Какой Назар купил товар, какой шел без товара?

(Первый Назар шел без товара, второй – с товаром).

3. Мне туфельки мама вчера подарила.

Конфеты мне папа сегодня принес.

Сестра подарила мне щетку и мыло.

А брат подарил заводной паровоз.

Сколько подарков получила девочка?

(Пять).

Жюри, подведите, пожалуйста, итоги конкурса.

**5. Конкурс «Отгадай кроссворд»**

Ведущий. Я буду загадывать загадки, а команды должны их отгадать. Отгадка записана в кроссворде. Слушайте внимательно. Первой буду спрашивать ту команду, участник которой быстрее поднимет руку. За каждое отгаданное слово команда получает фишку.

О каком времени года говорится в загадках?

1. Она приходит с ласкою и со своею сказкою. Волшебной палочкой взмахнет – в лесу подснежник расцветет.

(Весна).

2. Пришла она без красок и без кисти, а перекрасила все листья.

(осень).

3. Птицы распевают, дети загорают, солнце ярко светит и цветут цветы.

(Лето).

4. Запорошила дорожки, разукрасила окошки, радость детям подарила и на санках прокатила.

(Зима).

Ответьте на вопросы.

1. Как называются ноги машины?

 (Колеса).

2. При помощи чего водитель управляет машиной?

(При помощи руля).

3. Что рычит в машине?

(Мотор).

4. Как называется оболочка машины?

(Корпус).

5. На чем в машине располагаются водитель и пассажиры?

(На сиденьях).

Наш кроссворд отгадан. Жюри, подведите, пожалуйста, итоги конкурса.

**6. Конкурс «Не промочи ног»**

Ведущий. Представьте, что вы оказались в лесу, перед вами болото. Пройти через него можно только по кочкам, причем наступать на кочки надо строго по порядку расположения цифр. Тот, кто ошибается и встанет не на ту кочку, должен вернуться и начать путь сначала. Команды делятся на две части. Пятеро ребят из команды «Ежик» идут по кочкам в одну сторону, а пятеро ребят из команды «Крош» - в обратную сторону. Следующий игрок начинает движение лишь после того, как предыдущий пройдет все кочки. Выигрывает команда, игроки которой не ошиблись и первыми перебрались через болото.

**Итог**

Наш конкурс знатоков подошел к концу. Давайте подведем итоги. Сосчитаем все вместе, сколько фишек набрала команда «Крош», а теперь сосчитаем, сколько фишек набрала команда «Ежик». Победила команда… (Называет победителя). Поздравляем участников команды и вручаем им грамоты за1 и 2 места.

Ведущий вручает индивидуальные грамоты в номинациях: «Самый умный», «Самый любознательный», «Самый ловкий», «Самый активный», «лучший капитан» и т. д. (по количеству детей в командах).