

Муниципальное автономное учреждение
Детский оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Юность»

Занятие №9

Тема: «Карта старого пирата»

1.

Выполнила:
Педагог дополнительного образования
Сивиргина Татьяна Николаевна

Прокопьевский МО

Цель: Закрепление всех пройденных тем.

Задачи:

1. Закрепить знание по изученным темам.
2. Продолжать учить выполнять вычисления (сложение и вычитание) на специальных счетах (абакусе), используя сразу две руки.
3. Учить детей в игровой форме выполнять задания с элементами кодирования;
4. Тренировать внимательность, зрительную память, скорость.

1. Урок-игра «Карта старого пирата»

Приветствие

- Ребята, как я Вам и обещала, сегодня мы отправимся на поиски сокровищ. Я вижу, вы хорошо подготовились, у вас замечательные пиратские наряды и отважный взгляд. Вы готовы? Тогда все на борт корабля. Хочу рассказать Вам одну историю, однажды на берег моря выбросило волной бутылку, в которой находилось послание, эту бутылку подобрал один мой знакомый мальчик и попросил меня разгадать тайну. Одной мне не справиться, а вот вместе, я уверена, у нас все получится! Сейчас я вам зачитаю его послание.

«Приветствую того, кто сейчас держит в руках мою запись, меня зовут Флинт, я старый пират, который никогда не хотел делиться ни с кем найденными мною сокровищами. И вот однажды у меня родился план спрятать сокровища так далеко, что никто не сможет их отыскать, я нарисовал карту, разорвал ее на 6 частей и раскидал ее куски по свету. Если ты сможешь найти сокровища... я очень удивлюсь... Ах-ха-ха... »

Ребята мы смелые, умные и очень талантливые, и я уверена, что наши умения смогут преодолеть все преграды. Вы готовы отправиться на встречу приключениям??? Тогда вперед с попутным ветром!

1 часть карты.

- Что бы найти первый кусок карты, нам необходимо узнать имя лучшего друга Флинта, для этого нужно посчитать 12 примеров, за правильный ответ на доске будет появляться одна буква имени.

Но есть условие, буква появится только в том случае, если вся команда посчитает верно.

| № | Критерии | Буква |
|----|---|-------|
| 1. | однозначные «0-9» на счетах 1,0 сек, 25 шагов | Е |

| | | |
|-----|---|----------|
| 2. | однозначные «0-9» ментально 0,7 сек, 20 шагов | О |
| 3. | однозначные «0-9» ментально 0,6 сек, 20 шагов | А |
| 4. | однозначные «0-9» ментально 0,5 сек, 20 шагов | Ч |
| 5. | однозначные «0-9» ментально 0,4 сек, 20 шагов | А |
| 6. | двузначные на счетах 1,6сек, 15 шагов | Б |
| 7. | двузначные на счетах 1,4 сек, 15 шагов | Р |
| 8. | двузначные на счетах 1,2 сек, 15 шагов | Я |
| 9. | двузначные ментально 1,8 сек, 4 шага | Р |
| 10. | двузначные ментально 2 сек, 5 шагов | Н |
| 11. | двузначные ментально 2,3 сек, 6 шагов | Д |
| 12. | двузначные ментально 2 сек, 7 шагов | О |

За правильно посчитанный пример выдавайте распечатанную букву, либо записывайте ее на доске. После того, как будут собраны 12 букв, детям нужно будет составить из букв имя за 3 минуты. (*Черная Борода*)

- Отлично ребята! Вы справились с заданием и первый кусок карты у нас!
И так, что нас ждет дальше! Давайте скорее узнаем.

2 часть карты.

- Чтобы получить второй кусок карты, нам нужно проскакать по камушкам через пресный пролив, в котором живут крокодилы и посчитать на воображаемых счетах (дети прыгают на одной ноге и считают ментально). Необходимо, чтобы каждый ребенок в группе попрыгал и посчитал пример: *двузначные ментально 1.8 сек, 7 шагов*

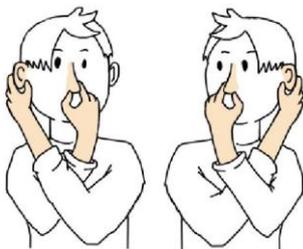
- Ура! Второй кусок карты у нас в кармане! Вы большие молодцы!
Все на борт!!! Идем дальше

3 часть карты.

- Следующая наша задача разгадать загадки старого пирата.

- Бок корабля (*Борт*)
- Доска для спуска с корабля (*Тран*)

- Тихая мелководная часть моря, врезающаяся в сушу. Г олубая... (*Лагуна*)
- То, что удерживает корабль на месте (*Якорь*)
- Пиратский захват судна с помощью крюков и веревок (*Абордаж*)
- Бурное ненастье с громом и молнией (*Гроза*)
- Рыба-людоед (*Акула*)
- Руль корабля (*Штурвал*)
- Укрепляемый на мачте большой кусок ткани, надуваемый ветром и этим приводящий судно в движение (*Парус*)
- Большой водоём с соленой водой меньше океана (*Море*)
- Физический прибор для распознавания стран света, состоящий из намагниченной стрелки, всегда показывающей на север (*Компас*)
- Солнце, заходящее за горизонт (*Закат*)
- Дежурство на корабле (*Вахта*)
- Место стоянки судов (*Порт*)
- Передняя часть корабля (*Нос*)



- Корабельный повар (*Кок*)
 - Помещение для капитана или пассажиров (*Каюта*)
- Замечательно 3 кусок карты наш!

Перемена 5-10 минут.

Урок 2.

Нейрогимнастика: «Ухо-нос»

- Ребята, перед следующим испытанием давайте разомнем наши пальчики, вспомнив нейрогимнастику, но, перед этим выучим новое упражнение, которое называется «Ухо-нос»!

Левой рукой возьмитесь за кончики носа, а правой рукой — за левое ухо. Одновременно отпустите ухо и нос, хлопните в ладоши, поменяйте положение рук с точностью до наоборот. Повторить 10-15 раз.

Включите музыку из фильма «Пираты Карибского моря» и вспомните все упражнения: «Колечко», «Стол стул», «Лезгинка», «Замок», «Кулак-ребро-ладонь», «Зайчик-Колечко», «Ножницы-собака-лошадка».

4 часть карты.

- Ребята, видите в дали корабль, на нем идут варвары-пираты. Чтобы заполучить

четвертый кусок карты, нужно посчитать быстрее разбойников их монеты, а они очень хорошо и с легкостью считают свое золото. Покажем, как это делают настоящие герои!?

| № | Критерии |
|----|---|
| 1. | трехзначные на счетах 2,3 сек, 10 шагов |
| 2. | трехзначные на счетах 2,0 сек, 10 шагов |
| 3. | трехзначные на счетах 1,7 сек, 10 шагов |

5 часть карты.

- Следующее испытание! Хотя неет..., какое же это испытание? Пиратская дискотека! Нужно танцевать и считать на воображаемых счетах (включите детям пиратскую веселую песню).

| № | Критерии |
|----|--|
| 1. | трехзначные ментально 3,0 сек, 3 шага |
| 2. | трехзначные ментально 3,0 сек, 4 шага |
| 3. | трехзначные ментально 2,8 сек, 4 шага |
| 4. | трехзначные ментально 3,0 сек, 5 шагов |

6 часть карты.

- Чтобы получить 6 кусок карты, потребуется помощь капитана! Нужно, чтобы капитан выбрал двух помощников и все трое посчитали на воображаемых счетах либо с песней, либо со стихом! Одно условие - ошибаться нельзя! *Пример: однозначные 0,4 сек. 20 шагов*

- Мои поздравления! У нас настоящая команда, мы собрали всю карту, осталось только правильно соединить все части. Наверняка все когда-либо собирали пазл? (Ребята собирают все части карты). Обыграйте этот момент, и найдите сундук! (Перед занятием спрячьте сундук в шкафу либо под столом).



- Ребята! Вот он - сундук с сокровищами! Мы замечательно потрудились и разгадали загадку старого пирата! Но прежде, чем открыть сундук, я предлагаю всем подойти ко мне, положить руки на сундук, и произнести пиратскую клятву. Повторяйте за мной: *«Я клянусь (дети повторяют!) Слушаться родителей! Хорошо учиться! Делать хорошие поступки! Кушать кашу по утрам! В интернете сидеть только с пользой! Всегда выполнять домашнее задание! И быть самыми счастливыми! УРА! УРА! УРА!»* (дети открывают сундук, в котором находят шоколадные монеты).

Импровизируйте, фантазируйте, добавляйте и вносите свое! Пусть этот урок будет запоминающимся, веселым, и «НАГРАДОЙ» за старания во всех смыслах этого слова!

