

## Цифра 2 и пара

### Задание 1. Динамические картинки.

1.1 Открываем презентацию. Запускаем. Читаем текст и в соответствии с ним щелкаем «далее» для запуска анимации.

Проснулось солнышко на небе, и своей улыбкой осветило все вокруг. Попали лучики солнца на лесную полянку. Улыбнулось солнышко деревцу и грибочку. *(щелк)* Ну, вот налетела тучка, *(щелк)* потом еще одна, и *(щелк)* пошел дождик. Дождик полил и грибочек, и деревце. Когда дождик кончился *(щелк)*, снова появилось солнышко *(щелк)*. Оно вновь улыбается всем своими лучиками. *(щелк)* На деревце прилетела птичка, солнышко посветило своими лучиками на неё и завела птичка свою красивую песенку. *(щелк)* К птичке прилетела еще одна птичка, и они стали петь вдвоем. Обрадовался солнышку грибок под деревом, *(щелк)* подрос и другом обзавелся *(щелк)*. На полянку *(щелк)* вышла девочка, послушала, как поют птички, и пошла гулять да на солнышке греться.

#### 1.2 Вопрос-ответ

- Каких картинок у нас по одной? (1 дерево, 1 солнышко, 1 девочка)
- Каких картинок по две? (2 тучки, 2 грибочка, 2 птички)
- А как у нас получилось 2 тучки? (сначала налетела одна, потом еще одна)
- А как у нас получилось 2 грибочка (был один грибочек, а после дождика вырос еще один).
- А как у нас получилось 2 птички? (прилетела сначала одна птичка, запела песню, потом прилетела еще одна).
- Как же мы можем получить число 2? (К одному прибавляем один получается два).
- А мы сможем сделать так, чтобы у нас появилось два деревца? Как мы это сделаем? (Прибавим еще одно дерево-*щелк*).
- А можем ли мы сделать так, чтобы на картинке появилось две девочки? Как? *(щелк)*
- А можем ли мы, сделать так чтобы на картинке появилось два солнышка? (нет). Почему? (такого не бывает, солнышко всего одно)

### Задание 2. Знакомство с цифрой 2.

2.1 *(щелк-последний слайд)* Прочитать стихотворение, проводя пальцем по двойке на слайде (для демонстрации написания цифры 2)

А вот это – цифра два.  
Полюбуйся, какова:  
Выгибает двойка шею,  
Волочится хвост за нею.  
Два похожа на гусенка  
С длинной шеей,  
Клювом тонким.

2.2 В раздатке: обвести цифру по пунктирной линии.

### Задание 3. Написание цифры 2

3.1 Прописи. Обвести цифры по пунктиру.

3.2 Написать цифру 2 самостоятельно.

### Задание 4. Счёт до двух.

4.1 Посмотрите вокруг и найдите чего у вас по одному, а чего у вас по два? (Предметы в квартире, части тела).

Вспомнить, что бывает вторым (второй день недели – вторник, второй месяц года – февраль, второе место на соревнованиях – серебряная медаль).

4.2 Посчитать предметы на каждой картинке. В кружке под картинкой, на которой изображено два предмета, поставить галочку (V). При желании отмеченные картинки можно раскрасить.

### Задание 5. Закрепление образа цифры.

5.1 Найти и обвести в кружок цифру 2.

5.2 Зачеркнуть неправильные цифры.

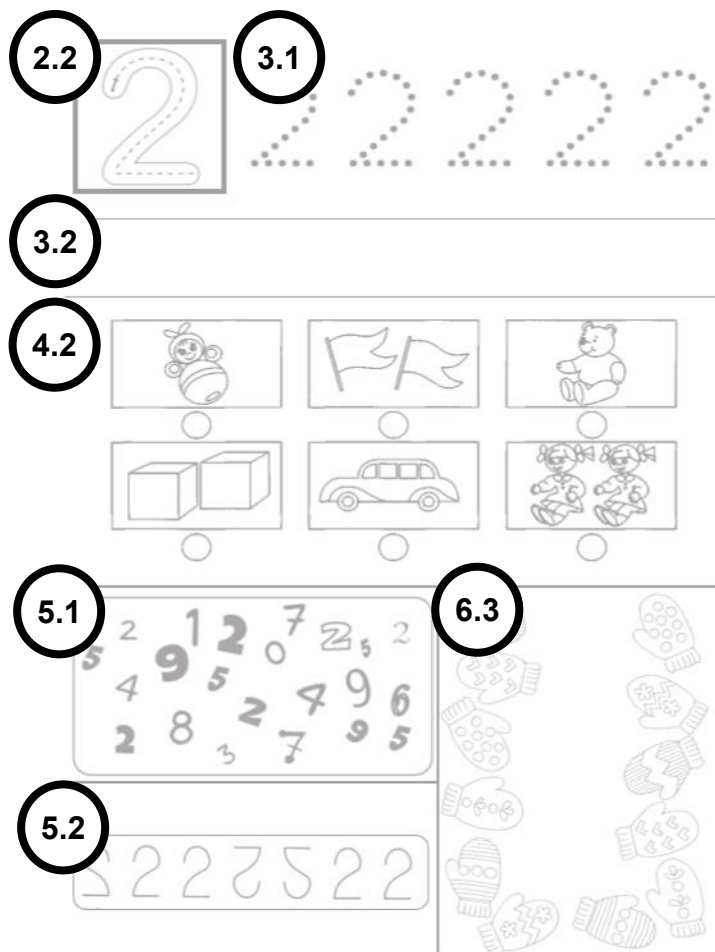
### Задание 6. Понятие «пара».

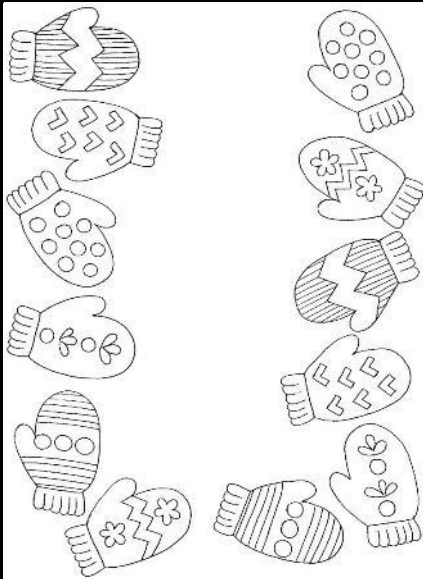
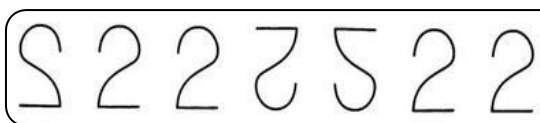
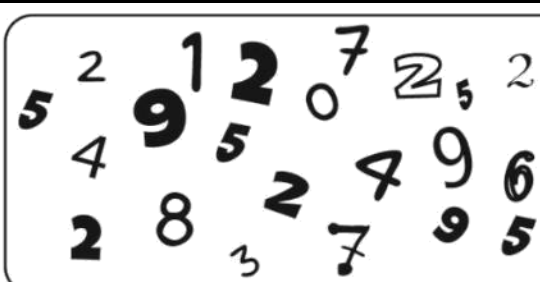
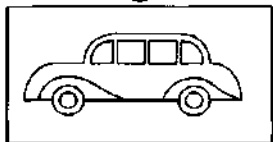
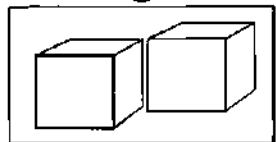
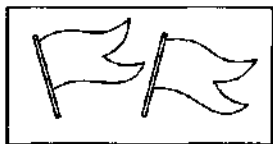
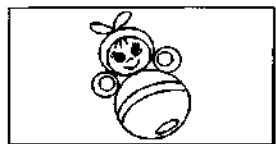
6.1 Задать вопрос: Что такое «пара»? Прочитать стихотворение

Пара рук и пара ног,  
Пара губ и пара щёк,  
Пара крыльев у орла,  
Пара рожек у козла,  
Пара тапок и носков,  
Пара новых башмаков!  
Пара дырочек сопит.  
Под журчанье сказок,  
Потому что крепко спит  
Пара детских глазок.

6.2 Порассуждать, что можно назвать парой. В пару объединяют предметы, составляющие одно целое или похожие по цвету, форме, размеру или назначению.

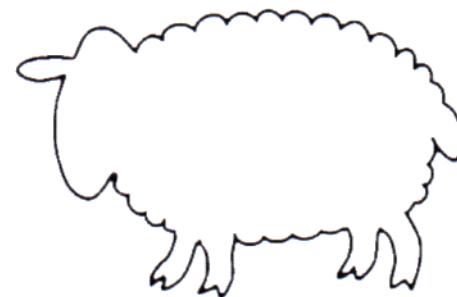
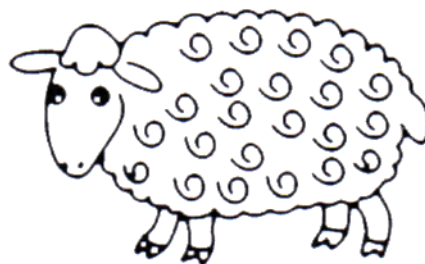
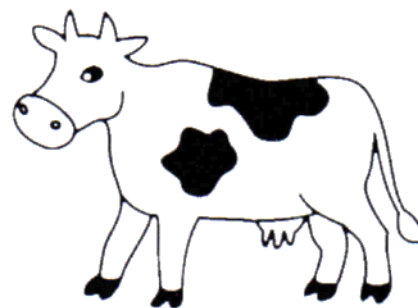
6.3 Соединить варежки по парам.





\* Дополнительное задание:

- Дорисуй пары картинок так, чтобы они стали одинаковыми.



**Игра МЕМО - помощь в развитии памяти.** Цель игры — найти как можно больше пар одинаковых картинок, а для этого нужно хорошенько сосредоточиться и напрячь зрительную память и внимание. Для игры нужно распечатать лист, приклеить его на картон (желательно), вырезать квадратики-карточки. Правила игры:

- 1) Перемешать карточки и разложить их на столе картинками вниз одна к другой, чтобы из карточек образовался квадрат
- 2) Игрок должен взять любые две карточки, посмотреть на картинки и показать их остальным игрокам.
- 3) Если картинки совпадают (к этому надо стремиться), игрок забирает их и продолжает игру до тех пор, пока не возьмет карточки с разными картинками.
- 4) Если картинки на карточках не совпадают, нужно положить их на те же места, где они лежали раньше, картинками вниз.
- 5) Задача всех играющих в этот момент — ЗАПОМНИТЬ, где какая картинка лежит. Ход переходит к следующему игроку.
- 6) Выигрывает тот, у кого к концу игры оказывается большее количество парных карточек.

