**Конспект по ФЭМП старшая группа.**

**Занятие 2**

   Программное содержание

   • Совершенствовать навыки счета в пределах 10; учить понимать отношения рядом стоящих чисел: 6 и 7, 7 и 8, 8 и 9, 9 и 10.

   • Развивать умение ориентироваться на листе бумаги, определять стороны, углы и середину листа.

   • Продолжать формировать умение видеть в окружающих предметах форму знакомых геометрических фигур (плоских).

   Дидактический наглядный материал

   *Демонстрационный материал.*Картинка с изображением космического пространства и космического корабля, мяч, карточки с изображением предметов разной формы (по количеству детей), силуэтное изображение ракеты, состоящей из геометрических фигур, соответствующих эмблемам детей, шнуры, физкультурные палки.

   *Раздаточный материал.*Геометрические фигуры-эмблемы (по количеству детей), наборы плоских геометрических фигур, листы бумаги, круги.

*Методические указания*

   Игровая ситуация «Полет в космос».

   Воспитатель вместе с детьми рассматривает иллюстрации с изображением космического пространства и космического корабля. Предлагает совершить полет в космос и раздает эмблемы в форме разных геометрических фигур.

   I часть. Тренировка «космонавтов» перед полетом.

   • Дидактическая игра «Считай дальше».

   Игра проводится с мячом. Воспитатель называет число, передавая мяч ребенку, а дети считают от названного числа до 10.

   • Игра «Назови соседей».

   Воспитатель называет число, а дети его соседей (на один больше и на один меньше).

   Под музыку дети имитируют полет.

   II часть. Игровое упражнение «Найди свой сувенир».

   Дети приземляются на неизвестную планету. На стульчиках и подоконниках разложены карточки с изображением предметов разной формы. Дети находят «сувенир», форма которого соответствует форме эмблемы, и объясняют свой выбор.

   Под музыкальное сопровождение дети имитируют полет.

   III часть. Игровое упражнение «Соберем ракеты».

   Воспитатель показывает макет ракеты (силуэтное изображение) и предлагает детям помочь инопланетянам собрать космические корабли. Дети запоминают строение ракеты и выкладывают такие же из геометрических фигур, стоя у столов.

   Под музыкальное сопровождение полет продолжается.

   IV часть. Продолжение полета.

   Воспитатель предлагает продолжить полет с помощью ручного управления. Дети берут листы бумаги и устанавливают круг – пульт управления в середине листа.

   Воспитатель дает команды:

   – впереди планета Марс, ее надо облететь, переведя пульт управления в верхний правый угол;

   – навстречу нам движется метеоритный дождь, переводим пульт управления в нижний левый угол;

   – приближаемся к искусственному спутнику Земли и переводим пульт управления в нижний правый угол;

   – пересекаем созвездие Большой Медведицы и переводим пульт управления в верхний левый угол;

   – переходим на автоматическое управление, переводя пульт управления на середину.

   Полет продолжается под музыку.

   V часть. Игра «Найди свой космодром».

   Дети приземляются на свои космодромы, формы которых соответствуют формам эмблем (космодромы составлены из шнуров и физкультурных палок и имеют формы квадрата, круга, прямоугольника, овала, треугольника).