Канспект занятку па ФЭМП ў старэйшай групе

 "Падарожжа ў Краіну казак»

Праграмныя задачы: замацоўваць навыкі парадкавага і колькаснага лічэння ў межах 7 уперад і назад; замацоўваць уменне правільна адказваць на пытанні: колькі? на якім па ліку месцы?; замацаваць уменні называць колер; арыенціроўку на лісце паперы; удасканальваць уяўленні аб геаметрычных фігурах; развіваць увагу, лагічнае мысленне, дробную маторыку, зрокавае ўспрыманне і памяць; выхоўваць цікавасць да занятку матэматыцы, уменне дзейнічаць разам, даводзіць пачатую справу да канца.

Абсталяванне і матэрыял:

1. Плоскасныя выявы казачных герояў.

2. Плоскасныя малюнка цукерак у колькасці 7 шт., рознага колеру.

3. Геаметрычныя фігуры рознага колеру.

4. Набор лічбаў.

 Ход занятку

Дзеці, сёння мы адпраўляемся ў падарожжа ў Краіну казак, дзе жывуць казачныя героі. На якім транспарце можна падарожнічаць? Каб даведацца, на чым мы сёння будзем падарожнічаць, адгадайце загадку:

 Жалезныя хаткі,

 Прычэпленыя адна да другой

 Адна з іх з трубою.

 Вядзе ўсіх за сабою.

 (Цягнік)

*Дзеці пад музыку «Вясёлыя падарожнікі» “едуць” на цягніку.*

1. Гульнявое практыкаванне "палічы»

Вось мы з вамі прыехалі ў Краіну казак. У гэтай краіне нас будуць сустракаць казачныя героі. Каб даведацца, які казачны герой нас будзе сустракаць, трэба адгадаць загадку:

Загадка:

Маленькая дзяўчынка весела бяжыць

Па сцяжынцы да доміка,

Што ў лесе стаіць,

Трэба гэтай дзяўчынцы да бабулі хутчэй

Аднесці кошык, пасланы з ёй

 (Чырвоная Шапачка)

- А вось і сама Чырвоная Шапачка

На дошцы выстаўляецца малюнак Чырвонай Шапачкі

 - Яна ідзе да бабулі. Што яна нясе ёй? (Адказы дзяцей)

- Малайцы, а яшчэ яна нясе ёй цукеркі.

- Як даведацца колькі цукерак? (Трэба палічыць)

- Давайце палічым. Колькі цукерак Чырвоная Шапачка нясе бабулі?

 Дзіця выходзіць да дошкі, выстаўляе цукеркі на дошцы, лічыць.

- Колькі ўсяго цукерак?(7 цукерак)

- Малайцы! Якая па ліку жоўтая цукерка? (Жоўтая цукерка па ліку 3)

- Якая па ліку Блакітная цукерка?

- Якога колеру пятая цукерка?

- А цяпер нам трэба скласці цукеркі назад у кошык.

 Дзіця складае цукеркі ў кошык і лічыць зваротным рахункам.

- Добра! Вы правільна выканалі заданні. Нам пара адпраўляцца ў наступную казку, а чырвонай шапачцы трэба ісці ў госці да бабулі.

2. Праца з геаметрычнымі фігурамі.

- На наступнай станцыі нас сустракае іншы казачны герой. А хто ён, адгадайце загадку:

 Загадка:

Ён не ведае нічога.

Вы ведаеце яго.

Мне адкажыце без утойвання.

Як завуць яго?.. (Нязнайка)

*Выхавальнік выстаўляе на дошцы карцінку Нязнайкі*.

- Дзеці, Нязнайка не ведае, што такое геаметрычныя фігуры і якія яны бываюць. А вы ведаеце геаметрычныя фігуры? Дапаможам Нязнайку?

- У вас на сталах ляжаць геаметрычныя фігуры. Падніміце і пакажыце квадрат. Як яшчэ можна назваць гэту фігуру? (Чатырохвугольнік)

- Чаму ён так называецца?

- А колькі старон у квадрата? (4)

- Правільна, і ўсе мы бачым, што гэтыя бакі роўныя паміж сабой.

- Дзеці, пакажыце, геаметрычную фігуру-трохвугольнік.

- Колькі вуглоў у трохвугольніку? (3)

Дзеці паказваюць астатнія геаметрычныя фігуры (круг, авал, ромб, трапецыю)

-

Нязнайка вельмі задаволены і дзякуе Вам. А нам пара адпачыць.

3. Фізкультхвілінка " хутка устаньце, усміхніцеся»

 Хутка устаньце, усміхніцеся,

 Вышэй, вышэй пацягніцеся.

 Ну - ка, распрастаеце плечы,

 Падніміце, апусціце.

 Налева, направа павярнуліся,

 Рук каленамі дакрануліся

 Селі-ўсталі, селі-ўсталі

 І на месцы паскакалі.

- Адпачылі, а цяпер можна адпраўляцца ў наступную казку.

 Выхавальнік загадвае загадку, каб даведацца казачнага героя.

4. Гульня «Адгадай загадкі»

Загадка:

Драўляным вострым носам

Усюды лезе ён без попыту

Нават дзірку на карціне

Носам зрабіў ... Бураціна

*Выхавальнік выстаўляе на дошцы карцінку Бураціна.*

- Мальвіна дала заданне Бураціна, але ён не можа справіцца з заданнем. Давайце дапаможам Бураціна адгадаць загадкі. Я вам буду задаваць пытанні, а адказ вы мне будзеце паказваць карткай з лічбай.

- Колькі хвастоў у двух катоў? (2)

- Колькі спінак ў трох свінак? (3)

- Колькі жывоцікаў у пяці бегемоцікаў? (5)

- Колькі вушэй у двух мышэй? (4)

- Колькі хацін у ста мураўёў? (1)

- Колькі дзён у тыдні? (7)

- Колькі насоў у шасці сабак? (6)

- Малайцы, дзеці. Бураціна дзякуе вас за дапамогу. Развітаемся з Бураціна і адправімся ў наступную казку.

5. Гульня "малюем сонейка»

 *Выхавальнік загадвае загадку:*

Загадка:

Таўстун жыве на даху.

Лётае ён вышэй за ўсіх,

Калі ляжаш спаць рана

Ты з ім зможаш пагуляць

Прыляціць да цябе ў твой сон

Жывы, вясёлы.... (Карлсан)

- Што намалявана ў правым верхнім вуглу? (У правым верхнім вуглу намалявана воблака)

- Хто намаляваны ў правым ніжнім вуглу? (У правым ніжнім вуглу намаляваны заяц)

- Што намалявана ў левым ніжнім вуглу? (У левым ніжнім вуглу намаляваныя пралескі)

- Як вы думаеце, што забыўся намаляваць Карлсан ў левым верхнім вуглу карціны? (У левым верхнім вуглу Карлсан забыўся намаляваць сонейка)

- Так, правільна. Карлсан забыўся намаляваць сонейка на карціне. Вы дапаможаце Карлсану намаляваць сонейка? (Так)

- Дзеці, сонейка мы з вамі намалюем у сшытках. (Дзеці малююць сонейка)

- Малайцы, дзеці! Усе заданні выканалі. А нам пара вяртацца дадому з Краіны Казак.

6. Вынік занятку.

- Вам спадабалася падарожнічаць па Краіне казак? (адказы дзяцей)

- Успомніце, якіх казачных герояў мы з вамі сустракалі? (Адказы дзяцей)

- Што мы з вамі рабілі ў казках? (Адказы дзяцей)