

## 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; закреплять умение обозначать их цифрами. 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, карточки с цифрами. 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 показывает карточку с цифрой, и ребенок называет число. Затем передает мяч другому ребенку, и дети считают от названного числа до 10. Игра «Назови соседей». Воспитатель показывает карточку с цифрой.

Дети называют число и 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).