

# Конспект занятия по математике в старшей группе «Дорога к Изумрудному городу»

**Цель.** Закреплять умения составлять из частей целое, выявлять признаки геометрических фигур, удерживать в памяти одновременно два признака (цвет и форму), разбивать группу фигур на части по определённым признакам. Упражнять в построении геометрических фигур из счётных палочек. Закреплять знания о составе числа 4, о числовом ряде от 1 до 10. Формировать умения использовать символы для обозначения свойств предметов, пользоваться таблицами.

**Материал.** Карточки с цифрами (от 1 до 10), вырезанные из картона «следы» с напечатанными на них цифрами (от 1 до 10), геометрические фигуры: конусы, цилиндры, кубы - двух цветов. На каждого ребёнка - 12 счётных палочек; карточка с символами геометрической фигуры (цвет и форма) и вырезанные из картона геометрические фигуры разного цвета и формы; маленькое символическое изображение фонтана; вырезанные из картона цветы и три разных по размеру синих квадрата. Разрезная картинка «Мост»; искусственные цветы; «домик-таблица». Изображение замка, составленное из конусов, цилиндров, кубов.

## Ход занятия

**Воспитатель.** Вспомним одну из сказок Александра Волкова. Элли, Тотошка, Железный Дровосек, Страшила и Трусливый Лев пошли в Изумрудный город к великому волшебнику Гудвину. Каждый из них надеялся получить то, в чём больше всего нуждался. Что же они хотели? (Страшила хотел получить мозги и стать умным. Льву нужна была смелость, а Дровосеку - сердце. Элли с Тотошкой мечтали вернуться домой.)

По дороге они совершают так много добрых дел, требующих смелости, сообразительности, сердечности, что без всякого волшебства становятся и добрыми, и умными, и смелыми. Давайте этот путь мы пройдем вместе с ними. Чтобы помочь нашим друзьям быстрее добраться до Изумрудного города, возьмем с собой цифры.

**Проводится игра «Живые цифры».** Дети получают карточки с цифрами (от 1 до 10) и строятся по порядку (в соответствии с числовым рядом). Затем несколько раз меняются карточками и выстраивают новый числовой ряд.

**Воспитатель.** На пути к Изумрудному городу наши герои преодолевали различные препятствия. Проложите волшебную дорожку из геометрических фигур таким образом, чтобы рядом не оказалось одинаковых по форме и цвету. Посмотрите на свою карточку с символами и определите, с какой фигуры начнете.

Дети садятся за столы и выкладывают цепочку из геометрических фигур, начиная с заданной на карточке.

**Воспитатель.** Мы приближаемся к замку злой волшебницы Бастинды. В своей стране Бастинда разрушила все дворцы и замки, кроме своего. Давайте их восстановим. Посмотрите на рисунок замка - на нём вы увидите знакомые вам геометрические фигуры. Назовите их. (Конусы, цилиндры, кубы.) Правильно. А сейчас проверим вашу память.

**Проводится игра с геометрическими телами** двух цветов на развитие памяти и внимания. Дети берут в руки по одной объёмной геометрической фигуре (куб, конус или цилиндр) и становятся в круг. В течение 30 сек. запоминают, какие фигуры у других детей. По сигналу закрывают глаза. Ребёнок, до плеча которого дотрагивается воспитатель, прячет фигуру. По сигналу дети открывают глаза и вспоминают, какой геометрической фигуры не стало. Игра проводится три-четыре раза, при этом происходит обмен фигурами.

Воспитатель. В стране злой волшебницы Бастинды завяли все цветы, потому что она засыпала колодцы и ручьи, уничтожила фонтаны. Ведь она терпеть не могла воду. Из волшебной книги Элли и её друзья узнали, что цветы вновь зацветут, если посадить их вокруг фонтанов определённым образом. Но сначала нужно построить фонтан. Используя все палочки, выложите два квадрата: маленький, а вокруг него большой.

Дети выкладывают квадрат из четырёх палочек, а вокруг него - квадрат, каждая сторона которого состоит из двух палочек. Теперь разложите цветы. Их должно быть по два вдоль каждой стороны большого квадрата.

Дети отсчитывают и раскладывают вырезанные из картона цветы вокруг большого квадрата.

Вода для фонтана находится внутри маленького квадрата из палочек. Подберите подходящий по размеру квадрат из картона.

Дети выбирают нужный квадрат из трёх синих и вставляют его в квадрат из палочек. Сверху кладут символическое изображение фонтана.

Воспитатель. На пути к Изумрудному городу друзья Элли подарили девочке букеты ярких цветов. В каждом букете было по четыре цветка. Попробуйте и вы составить такие букеты.

Проводится игра на знание состава числа 4. Каждому игроку раздают по одному, два или три цветка. Дети находят себе пару, чтобы составить букет из четырёх цветков.

Воспитатель. Чтобы продолжить путь, нужно восстановить разрушенный мост.

Дети подходят к столу и составляют из частей (элементов) разрезной картинке «Мост».

Мы в Изумрудном городе. Здесь для жителей были построены дома. Все квартиры обозначались геометрическими фигурами, но некоторые из них исчезли. Нужно вернуть эти фигуры. Дети находят недостающие фигуры, опираясь на «домик-таблицу».

Вот и замок Гудвина. Мы прошли весь путь вместе с героями сказки Александра Волкова. Пора возвращаться. Но что это?

Кто-то запутал наши следы. Давайте восстановим путь домой. На этих следах (показывает несколько следов, вырезанных из картона) написаны цифры. Посмотрите внимательно, каких цифр из числового ряда от 1 до 10 здесь не хватает? (Выслушав ответы детей, воспитатель добавляет следы с названными цифрами.) Разложите следы в обратном порядке - от 10 до 1. Дети выполняют задание.