**Интерактивная игра по ФЭМП для детей 5–6 лет «К Ёжику на день рожденья!»**

Цель: формировать математические представления старших дошкольников через игру.

Задачи:

- закреплять представления о знакомых плоских геометрических фигурах *(круг, квадрат, треугольник, прямоугольник)*;

- развивать умение видеть в окружающих предметах форму знакомых геометрических фигур;

- сравнивать группу предметов по количеству (*«одинаково»*, *«столько же»*, *«больше»*, *«меньше»*);

- совершенствовать навыки счета в пределах 10;

- устанавливать связь между числом и количеством;

- закреплять умение ориентироваться в пространстве;

- доставлять детям радость, удовольствие, от игр и упражнений математического содержания;

- воспитывать стремление к преодолению трудностей, уверенность в себе;

- воспитывать интерес к математике.

Слайд 1. Название игры.

Слайд 2. Герои мультфильма "Смешарики" получают от Ёжика письмо с приглашением на день рождения.

Слайд 3. Для того, чтобы отправиться в путешествие, героям необходимо подобрать колеса для поезда нужной формы и размера (при выборе щелкнуть мышкой, далее выполняется переход на следующий слайд).

Слайд 4. На данном слайде дети видят круги разного размера (колеса), которые при щелчке мышкой на них *«становятся»* на места.

Слайд 5. Правильно выполнив задание мы видим, что герои отправляются в путь.

Слайд 6. Для того чтобы добраться до цели героям необходимо выполнить ряд заданий.

Задание: *«Подбери недостающую фигуру»*. При нажатии на правильную фигуру, она перемещается вверх, при нажатии на неверную, фигура меняет цвет и остаётся на месте. После выполнения всех заданий появляется стрелка для перехода на следующий слайд.

Слайд 7. На слайде изображены предметы различной формы. Задание: *«Назови предметы квадратной формы»*. Нужные нам предметы увеличиваются в размере, остальные исчезают.

Слайд 8. Задание: *«Что похоже на овал?»*.

Слайд 9. Задание: *«Назови предметы прямоугольной формы»*.

Слайд 10. Задание: *«Что похоже на треугольник?»*.

Слайд 11. На слайде 5 тыкв и 4 капусты. Задание: Сравни и поставь нужный знак. При нажатии на знаки *«<»* и *«=»* выполняется действие перехода на слайд 13, *«Попробуй ещё раз»*. При правильном ответе («>») выполняется переход на слайд 12, *«Молодец!»*. Нажав стрелку, переходим на следующий слайд.

Слайд 14. Задание: Сравни и поставь нужный знак *(6 груш и 6 баклажан)*. При нажатии на неверный ответ выполняется действие перехода на слайд 13, *«Попробуй ещё раз»*, при верном ответе – на слайд 15, *«Молодец!»,* и переходим к следующему заданию.

Слайд 17. Задание: *«Помоги Нюше сосчитать цветы»*. При щелчке на цветок появляются цифры от 1 до 10. После выполнения всего задания появляется стрелка перехода на следующий слайд.

Слайд 18. Задание: *«Сосчитай бабочек и покажи число, обозначающее их количество»*. При нажатии на неверные ответы *«4»* и *«6»* прямоугольники, в которых они находятся, меняют свой цвет на красный. Нажав ответ *«5»* прямоугольник мигает зелёным цветом, появляется стрелка перехода на следующий слайд.

Слайд 19. *«Сосчитай цветы и покажи число, обозначающее их количество»* (те же действия, и на слайде 18).

Слайд 20. *«Сосчитай свечи для торта и покажи число, обозначающее их количество»* (те же действия, и на слайде 18).

Слайд 21. Задание: *«Поверни на лево»*. При щелчке на правую стрелку происходит цветовая пульсация. При щелчке на левую переходим на следующий слайд.

Слайд 22. Конец игры. Появляется Ёжик. По стрелке переходим на 1 слайд.

В данной интерактивной игре, используя сказочный сюжет, дети закрепляют представления о знакомых плоских геометрических фигурах (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник); учатся видеть в окружающих предметах форму знакомых геометрических фигур; сравнивают группу предметов по количеству (*«одинаково»*, *«столько же»*, *«больше»*, *«меньше»);* совершенствуют навыки счета в пределах 10; устанавливают связь между числом и количеством; закрепляют умение ориентироваться в пространстве.