

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

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 Ньюше 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.