



# Интерактивная игра

для детей 5-6 лет

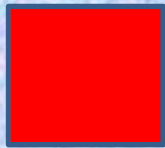
## «К Ёжику на день рождения!»

Павлова Рина Рафиевна



Старт

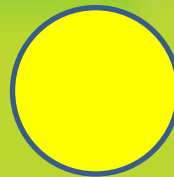
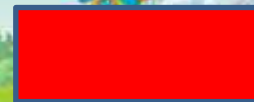
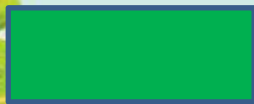
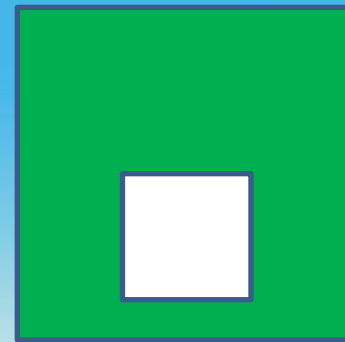
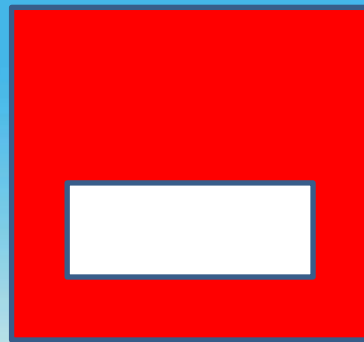
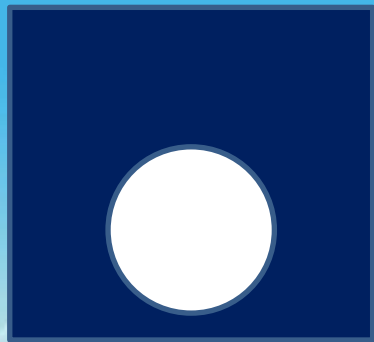
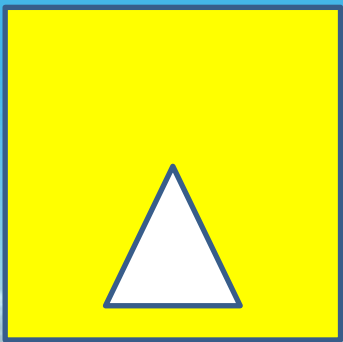




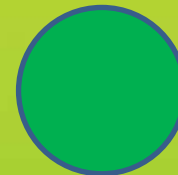
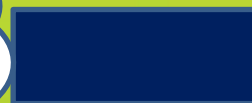




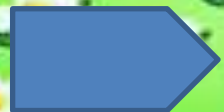
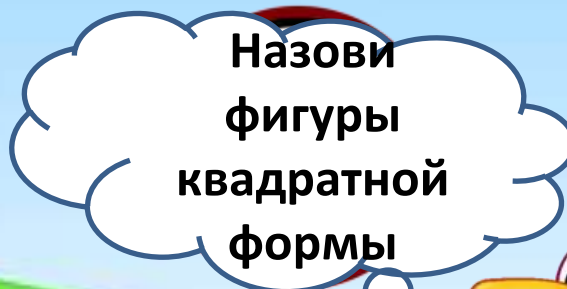
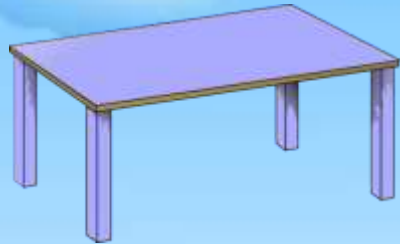


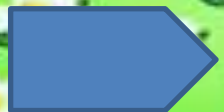
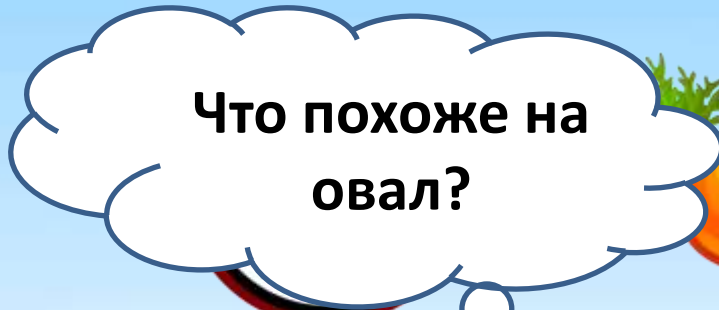
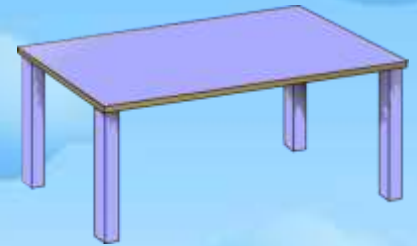


Подбери  
недостающую  
фигуру

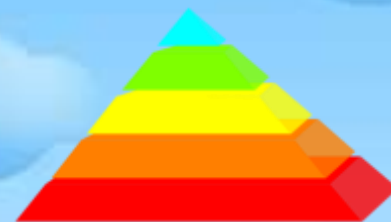




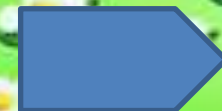


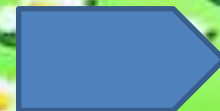
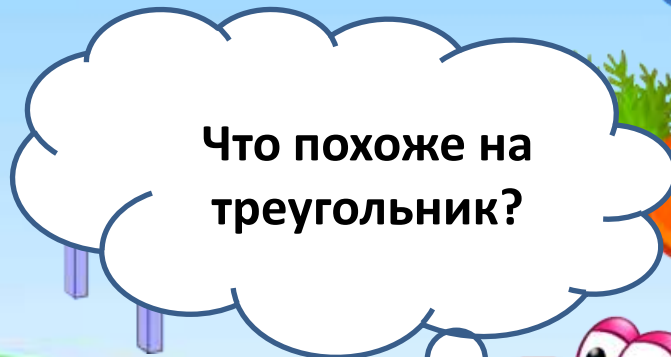






Назови предметы  
прямоугольной  
формы
















Попробуй ещё  
раз!










**Молодец!**





Попробуй ещё  
раз!







1

2

3

5

7

9

10

Помоги Нюше  
сосчитать  
цветы

6

8

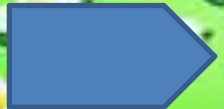




4

5

6





5

6

7






8

9

10





A vibrant cartoon illustration of a landscape. A large, multi-colored rainbow arches across the sky from the top left towards the right. On the left, a large, dark green tree stands on a grassy hill. In the foreground, a green grassy field is dotted with small white daisies and purple tulips. A yellow arrow points from a white thought bubble towards the right. In the bottom left, a green caterpillar is visible. In the bottom center, a blue bird-like creature with a yellow beak and a blue bowtie is looking towards the right. Next to it is a blue rabbit-like creature holding two orange carrots. To the right of the rabbit is a pink pig-like creature holding a bouquet of purple and pink flowers. On the far right, an orange bear-like creature is holding a woven basket filled with colorful items.

**Поверни  
налево**





Краткое описание документа:

Вашему вниманию я хочу представить **интерактивную игру по ФЭМП для детей 5-6 лет «К Ёжику на день рождения!»**.

Работа выполнена в программе MS Office PowerPoint 2010 с применением триггеров и анимации.

**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 нужно подобрать колесо для поезда нужной формы. Нажав на нужную фигуру, выполняется переход на следующий **Слайд 4.** При переходе на слайд дети видят круги разного размера, при щелчке мышкой на колёса, колёса *«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. Выполнив все задания появляется стрелка для перехода на следующий слайд.

**Слайд 7.** На слайд помещены фигуры различной формы. **Задание:** *«Назови фигуры квадратной формы».* Нужные нам фигуры увеличиваются в размере, остальные исчезают.

**Слайд 8. :** *«Что похоже на овал?».* Нужные нам фигуры увеличиваются в размере, остальные исчезают.

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

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

**Слайд 11.** На слайде 5 тыква 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*). Нажав знаки «» и «» выполняется действие перехода на слайд 13, *«Попробуй ещё раз».* Нажав знак «» переходим на слайд 15, *«Молодец!»* и переходим к следующему заданию.

**Слайд 17.:** *«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:** *«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».* При нажатии на неверные ответы «5» и «7» прямоугольники, в которых они находятся, меняют свой цвет на красный. Нажав ответ «6» прямоугольник мигает зелёным цветом, появляется стрелка перехода на следующий слайд.

**Слайд 20:** *«Сосчитай свечи для торта и покажи число, обозначающее их количество».* При нажатии на неверные ответы «9» и «10» прямоугольники, в которых они находятся, меняют свой цвет на красный. Нажав ответ «8» прямоугольник мигает зелёным цветом, появляется стрелка перехода на следующий слайд.

**Слайд 21:** *«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.

**Слайд 23:** Используемые источники.

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.