**Игра-занятие с математическим содержанием «В гости к трём поросятам» (средний дошкольный возраст).**

Цель: развивать математические представления у детей среднего дошкольного возраста; воспитывать интерес к процессу познания, к самостоятельному поиску решения поставленных задач.

Программное содержание:

-Развивать представления детей о количественной характеристике числа.

-Совершенствовать умение пересчитывать предметы, обозначать их количество соответствующей цифрой от 1 до 6.

-Закреплять умение детей распознавать геометрические фигуры в игровой среде группы.

-Продолжать работу с детьми над развитием пространственных представлений, ориентировке на плоскости по словесному объяснению.

-Развивать мыслительные операции, речь-доказательство, внимание, память.

Материал к занятию:

• Силуэты домиков и трёх поросят-3 шт

• Коврики /ковролин/ 25x25 см с набором плоскостных геометрических фигур, - по кол-ву детей

• Набор цифр от 1 до 4

• Набор плоскостных предметов для группировки и счёта / видов/

• Рули с геометрическими обозначениями – по кол-ву детей

Предварительная работа :

-организованное обучение на занятиях по ФЭМП

-совместная деятельность педагога с детьми вне занятий/ дидактические игры с математическим содержанием, подвижные игры/

-самостоятельная познавательная деятельность детей с занимательным математическим материалом

-создание условий в предметно-игровой среде группы для закрепления математических представлений/ с/р игра «Транспорт»-рули и стоянки с геометрической символикой, игры на ковролине и т. д. /

Ход занятия:

**В.:** - Посмотрите сколько гостей, давайте поздороваемся.

 - Я приглашаю вас присесть на стулья.

 - Что это? (Рассматриваем приглашение). Приглашение, но от кого мы узнаем после того как отгадаем загадку.

«Три братца

Волка не боятся

Вместе выстроили дом

И живут все дружно в нём… »

**Д.:** Три поросёнка.

**В.:** А как вы догадались?

**Д.:** Три братца это поросята, они не боятся волка

**В.:** Ребята, а вы хотите попасть в гости к трём поросятам?

 Закрывайте глаза, а я произнесу волшебные слова. «Крибле-крабле-

 бумс! » Дети закрывают глаза.

*Воспитатель произносит волшебные слова, звучит музыка. В это время открывается занавес, дети открывают глаза. Подходят к мальберту на котором расположены плоскостные картинки домиков трёх поросят, и рассматривают картинки.*

**В.:** Наши герои живут в математической сказочной стране. Но у них случилась беда. Когда они убегали от волка, то перепутали свои дома.

Ребята, без вашей помощи поросятам не справиться. Подскажите им, где чей дом. Поможете им?

**Д.:** -Да!

**В.:** - А кто помнит, как зовут поросят?

**Д.:** -Ниф-Ниф, Нуф-Нуф, Наф-Наф.

*Д/игра «Помоги поросятам найти свой дом» / геометрические фигуры/ Дети расселяют поросят по своим домам.*

**В.:** (имя реб.) В какой домик ты поселишь Ниф – Нифа? Почему?

 - А кто должен жить во втором домике? (Нуф- Нуф) Почему?

 - Посмотрите на третий дом, из каких геометрических фигур состоит? В

 нём кто живёт?

**В.:** -Молодцы, ребята, помогли поросятам найти свои дома. А теперь мы отправимся дальше. На пути у нас встретилась река, чтобы попасть на тот берег нам нужно пройти по узкому мостику. (Ходьба по гимнастической скамейке.)

 - Вот мы пришли с вами на любимую полянку поросят.

 - Только я не пойму, что здесь такое?

**Д.:**  *(Дети должны обнаружить ошибку)*

 -Волк и здесь пошалил, он перепутал цифры. Давайте, мы исправим ошибки.

*Дид/игра «Исправь ошибку» на мольберте прикреплены несколько групп предметов и цифры. Например: 5 пирамидок, а цифра 3 и т. д. исправить её и объяснить свои действия. Игра повторяется 2-3 раза*.

*Дети помогают поставить рядом с каждой группой предметов соответствующую цифру*.

**В.:** -Хорошо потрудились можно и отдохнуть.

 - Вы хотите поиграть?

 - Поросятам вы помогли найти свои дома а сейчас мы проверим как вы найдёте свои дома!

Проводится подвижная игра «Автомобили». Воспитатель раздаёт рули, на которых изображены геометрические фигуры (прямоугольник, круг, треугольник, прямоугольник /. В разных местах на ковре лежат дома на которых изображены геом. фигуры. Игра повторяется 2-3 раза, рули каждый раз меняются.)

**В.:** -Как вы догадались, где ваш дом? -У меня на руле треугольник, значит домик у меня, где нарисован треугольник и т. д.

**В.:** -Ребята, чтобы поросятам было уютно в доме, давайте подарим им ковёр.

*Проводится дид. Игра «Мастерская ковров». Ход игры: детям предлагается по словесному указанию украсить коврик. Например: «В правый верхний угол положите овал красного цвета, в левый нижний угол синий треугольник, и т. д. » В последующем указания может давать ребёнок.*

**В.:** Какой красивый получился ковёр!

 -Ниф-Ниф, Нуф-Нуф, Наф-Наф говорят вам огромное спасибо и дарят

 вам подарки/ пазлы по сказке/

 -Вот и подошло к концу наше путешествие. Давайте попрощаемся с

 поросятами, нам надо возвращаться.

 - Садитесь поудобнее, закройте глаза, а я произнесу волшебные слова.

Воспитатель включает музыку, трижды медленно повторяет волшебные слова. Дети открывают глаза. Садятся на стулья.

**Итог занятия.**

 **В.:** - В какой стране мы сегодня побывали?

 - Кому мы помогали?

 - Как вы думаете, надо ли помогать тем, кто нуждается в помощи?