

**Конспект непрерывной образовательной деятельности
по формированию элементарных математических представлений**

Тема: «Поможем героям сказок» (игровая)

Программное содержание. Закреплять способы сравнения двух предметов по длине и ширине, обозначать результаты сравнения соответствующими словами. Формировать умение различать количество звуков на слух (много и один). Упражнять в различении и назывании геометрических фигур: круга, квадрата, треугольника.

Дидактический наглядный материал

Демонстрационный материал. Фланелеграф; картинки с изображением бычка, мышки, лягушки, зайца, вороны, поросят; 3-4 елочки; барабан, металлофон, дудочка; 2 дорожки разной длины, 2 домика, 2 двери разной ширины, дощечки разной высоты; домики с нарисованными на них геометрическими фигурами: кругом, квадратом, треугольником; аудиозапись песенки трех поросят.

Раздаточный материал. Геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник (по одной фигуре для каждого ребенка), полоски разной ширины (двери домиков).

Методические указания

Игровая ситуация «Поможем героям сказок».

I часть. На фланелеграфе бычок – смоляной бочок, елочки.

Воспитатель. Бычок – смоляной бочок заблудился и просит зверей – лягушку, мышку, зайчика, ворону – показать ему дорогу домой. Звери предлагают бычку сначала послушать, как они играют на музыкальных инструментах, и определить количество звуков – один или много.

Воспитатель играет на музыкальных инструментах, а дети определяют количество звуков. После выполнения задания звери выводят бычка из леса.

Воспитатель раскладывает картинки с изображением поросят, располагает две дорожки: длинную и короткую. Он предлагает детям помочь поросятам спрятаться от волка. Для этого они выясняют, какая дорожка длинная, какая короткая, и сравнивают их по длине знакомым способом.

II часть. Игровое упражнение «Закрой двери домика».

Перед детьми два домика. Воспитатель предлагает детям закрыть домики дверцами соответствующей ширины и пояснить свои действия.

III часть. Подвижная игра «Поросята и волк».

Воспитатель раскладывает на полу домики с нарисованными на них геометрическими фигурами. Такие же фигуры (по одной) он раздает детям. Затем кто-нибудь из детей выбирается на роль волка, и воспитатель объясняет правила игры. Они заключаются в том, что «поросята» под музыку (музыкальное сопровождение из сказки «Три поросенка» (песенка трех поросят)) бегают по комнате, а когда выходит волк, разбегаются по своим домикам. Те, у кого в руках квадрат, бегут к домику с изображением квадрата, у кого треугольник – к домику с изображением треугольника, у кого круг – к домику с кругом. Затем воспитатель проверяет, правильно ли дети выбрали домики, и уточняет названия фигур.