**Конспект занятия по ФЭМП в разновозрастной группе**

**Цели:**• Формировать умения воспроизводить указанное количество движений (в пределах 5).

• Упражнять в умении называть и различать знакомые геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник, прямоугольник.

• Совершенствовать представления о частях суток и их последовательности: утро, день, вечер, ночь.

**Дидактический наглядный материал**

**Демонстрационный материал**. Фланелеграф, числовые карточки с кругами (от 1 до 5 кругов), вырезанные из бумаги скворечники с разными формами окошек (круглые, квадратные, треугольные, прямоугольные), картинки («фотографии») с изображениями героев мультфильма «Простоквашино» в разное время суток (утро, день, вечер, ночь).

**Раздаточный материал**. Наборы кругов, квадратов, прямоугольников; геометрические фигуры для подвижной игры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник).

**Содержание НОД**

Игровая ситуация «Письмо из Простоквашино».

**I часть.** Игровое упражнение «Сделаем столько же».

Воспитатель сообщает детям, что пришло письмо от почтальона

Печкина, в котором герои мультфильма — собака Шарик и кот Матроскин — предлагают выполнить следующие задания:

— сделать столько приседаний (прыжков, хлопков и т.д.), сколько кружков на числовой карточке;

— отсчитать столько кругов (квадратов, прямоугольников), сколько услышали хлопков. ,

После выполнения каждого задания воспитатель уточняет: «Сколько вы выполнили движений (приседаний, прыжков, хлопков и т. д.)? Почему вы выполнили столько движений?»

**II часть**. Подвижная игра «Найди свой домик».

Дядя Федор просит детей помочь ему развесить скворечники для прилетающих птиц.

Воспитатель вместе с детьми рассматривает скворечники с окошками разной формы и предлагает разложить их на ковре.

Затем дети делятся на 4 команды (у членов команды свои геометрические фигуры: круги, квадраты, треугольники или прямоугольники, соответствующие формам окошек скворечников).

По сигналу воспитателя дети начинают двигаться по группе под музыку из мультфильма «Простоквашино», по второму сигналу находят свои «домики»: те, у кого в руках круг, бегут к кругу, у кого квадрат, — к квадрату и т.д. Затем дети обосновывают свой выбор.

Игра повторяется 3—4 раза. Каждый раз воспитатель меняет местами «домики», а команды обмениваются геометрическими фигурами.

**III часть.** Дидактическая игра «Когда это бывает».

Воспитатель предлагает детям рассмотреть «фотографии» героев

мультфильма и расположить их по порядку в соответствии с временем суток. При этом воспитатель спрашивает у детей: «Кто на этой фотографии? Что он делает? Когда это бывает? Что еще можно делать в это время суток?»