**Интеллектуальная игра – викторина для детей старшего возраста: «Путешествие в страну сказок»**

**Цель**: способствовать созданию единого образовательного пространства по использованию сказки в социально-нравственном, творческом и речевом развитии детей.

**Задачи:**

1.Поддерживать интерес к интеллектуальной деятельности, желание играть в игры с речевым содержанием.

2. Развивать мышление, внимание, коммуникативные навыки.

3. Развивать у детей умение проявлять инициативу, с целью получения новых знаний, настойчивость, целеустремленность, смекалку, взаимопомощь.

**Предварительная работа**: чтение русских народных сказок, рассматривание иллюстраций к сказкам, обсуждение прочитанного материала, собирание пазлов со сказками, раскрашивание изображений к сказкам.

**Оборудование:** иллюстрации русских народных сказок, «Ромашка» с лепестками, на которых изображены персонажи сказок, разрезные картинки (пазлы), листы ватмана, фломастеры, цветной картон, эмблемы команд, жетоны.

**Вступительное слово:**

Восп.: Я рада приветствовать вас, уважаемые участники интеллектуальной игры. Сегодня мы с вами проведем необычную игру находчивости и сообразительности, соревнования и взаимопомощи. Для начала я хочу узнать, какие русские народные сказки вам знакомы?

Ответы детей.

Восп.: Молодцы! А теперь внимательно послушайте, правила игры-викторины:

- вопросы надо слушать внимательно;

- ответить на заданный вопрос может любая команда, которая знает ответ; для этого капитан должен поднять эмблему своей команды и таким образом поучить право на ответ;

- за правильный ответ будет вручаться жетон. Но если команда ответит неправильно, то право ответа переходит к другой команде;

- выиграет та команда у которой будет больше жетонов.

**Ход викторины:**

Дети делятся на две команды, с помощью цветных карточек. Участники викторины получают эмблемы – «Умная сова» и «Кот ученый»

**Задание 1. «О какой сказке идет речь?»**

1. В дом хозяева вошли – беспорядок там нашли. (Три медведя)
2. Мышка к ним пришла на помощь, вместе вытянули овощ. (Репка)
3. Нам не страшен серый волк. (Три поросенка)
4. Сяду на пенек, съем пирожок. (Маша и медведь)
5. Приходите тараканы , я вас чаем угощу. ( Муха-Цокотуха)
6. Я от дедушки ушел, я от бабушки ушел. (Колобок)

**Задание 2. «Хорошо ли ты знаешь сказки?»**

По иллюстрациям участники команд должны назвать сказки – «Колобок», «Курочка ряба», « Гуси-лебеди», «Волк и козлята», «Теремок», «Три медведя».

**Задание 3. «Собери и назови сказку»**

Восп: А теперь давайте узнаем, как наши игроки хорошо знают сказки. Надо из разрезных картинок собрать полную картинку сказки и назвать её. (Лисичка сестричка и серый волк, Гуси – лебеди, Три медведя, Кот петух и лиса)

**Задание 4 - эстафета «Сказочный художник»**

Восп: Мы убедились, что сказки вы знаете хорошо. А умеете ли вы рисовать героев ваших любимых сказок? А вот кого вы будете рисовать узнаете из загадки:

- На сметане я мешан, на окошке стужен,

Круглый бок, румяный бок

Покатился ………… ( ответ детей)

Восп.: Правильно, вы будете рисовать Колобка. Но рисовать будете всей командой. Команды строятся в две колонны. Первый участник рисует голову, второй ручку, третий другую ручку, четвертый ножку, пятый другую ножку, шестой глазки, седьмой ротик. Команда которая нарисует быстрее, получает жетон. ( ватман прикрепляется к доске, первый участник получает фломастер)

 **Пауза. «Подбери себе пару»**

Каждый ребенок берет из шкатулки одну цветную пуговицу. Сигнал «Ищи пару» - нужно найти такую же пуговицу как у тебя, чтобы получилась пара. Те дети, которые нашли пару пуговиц, берутся за руки и ходят по группе. Повторяется 2-3 раза.

**Задание 5. «Вопрос – ответ»** В этом задании необходимо каждой команде ответить на вопросы. Каждой команде отводится по три минуты, за правильный ответ команды получают по одному жетону.

Вопросы:

- Назовите летательный аппарат Быбы-Яги

1.вертолет

2. зонтик

3. пылесос

4. ступа

-Что принадлежит фее?

1. клюшка

2. метла

3. шапка- невидимка

4. волшебная палочка

- Что в сказке «Маша и медведь» хотел съесть медведь, присев на пенек?

1. кашу

2. колобка

3. Машу

4. пирожок

 - Какие ножки у избушки в русских сказках?

1. козьи

2. курьи

3. в сапогах

4. слоновьи

- Кого поймал Емеля?

1. карася

2. рака

3. кита

4. щуку

- Что хранилось в сундуке Кощея?

1. лекарства

2. деньги

3. камни

4. смерть

**Задание 6. «Угадай-ка»**

- Какую песенку пел Колобок?

- Что пела коза своим козлятам?

- Что говорила Машенька Медведю сидя в коробе?

- Что приговаривала Курочка Ряба деду и бабе?

- Что спрашивали звери в сказке «Теремок», прежде чем войти туда?

**Задание 7.»Живые картинки»**

Команды по очереди изображают сказку без слов, с помощью мимики, движений и жестов (Репка, Три поросенка, Гуси-лебеди, Волк и семеро козлят)

**Задание для капитанов:**

1. «Кто быстрее»

Капитанам команд надо выбрать все иллюстрации к сказке:

Команда «Умная сова» - к сказке «Гуси – лебеди»

Команда «Кот ученый» - к сказке «Три медведя»

1. «Сделай правильный выбор»

«Ромашка» - на лепестках ромашки изображены персонажи сказок. Выбрать персонажей сказок «Бычок – смоляной бочок» и»Теремок».

Подведение итогов, подсчет жетонов.

Восп.: Вот и подошла к концу наша викторина. Мы можем с уверенностью сказать, что сегодня победила смекалка, находчивость и дружба.