Непосредственная образовательная деятельность

Познавательно исследовательская деятельность

"Экологический брейн-ринг"

Старшая группа

Воспитатель : Замякина Е.В.

**Цели НОД:** систематизировать знания детей о животных.

**Задачи:**

**Развивающие:**

* Развивать речевое логическое мышление.
* Развивать связную монологическую и диалогическую речь.

**Образовательные:**

* уточнить названия животных умение их классифицировать по месту обитания;
* Пополнять и активизировать словарь детей на основе углубления знаний.
* Закрепить умения различать животных по голосам и внешнему виду;
* Закрепить знания детей о корме животных.

**Воспитательные:**

* Воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми, привычки сообща играть.
* воспитывать умение слушать сверстников.

**Интеграция по направлениям:**

**Направления:** коммуникативно-личностное развитие;

 познавательно-речевое развитие;

физическое развитие.

**Предварительная работа:** рассматривание картинок с изображением животных, загадывание загадок, составление описательных рассказов, чтение рассказов о животных, чтение сказок с участием животных, рисование животных с помощью трафарета, лепка животных из пластилина, физ. минутки, дидактические игры.

**Ожидаемый результат:** дети расширят кругозор знаний о домашних и диких животных, проявляют устойчивый интерес к различным видам деятельности.

Технологии: Информационно - коммуникационные технологии.

игровая технология, здоровьесберегаюшая технология.

 **Материал:** *игра « кто что ест»* (набор картинок животных на прищепках, диск с изображением продуктов питания животных)

Компьютер - *Игра «ДА - НЕТ», Игра «Как разговаривают животные» ,* фломастеры, 3 набора картинок для *Игры «Рассели животных по месту жительства»,*медали по числу игроков, блокноты и ручки для членов жюри, 3 флажка разного цвета на столы команд

***I ЧАСТЬ. ВВОДНАЯ***

1. **Приветствие**

Здравствуйте, Знатоки всего и вся! Я рада приветствовать вас!

Сегодня состоится турнир знатоков в игре «Брейн-ринг».

А сейчас я предлагаю поделиться на команды.

Синяя команда – капитан………..

Красная команда – капитан……..

Зеленая команда – капитан…….

Что ж капитаны выбирайте себе участников. (поочередно (последний выбранный) называют кто идет в команду).

Команды готовы.

Послушайте правила игры.

**Правила игры:**

1. В игре принимают участие 3 команды.
2. Первой отвечает команда, которая раньше других подняла свой флажок.
3. Правильность ответов оценивает жюри
4. За правильный ответ команда получает баллы, они  начисляются по системе:
* правильный  ответ -2 балла
* Неправильный ответ - 0 баллов, право ответа переходит той команде, которая подняла табличку после неё.

Команда, набравшая большее количество баллов,  становится победителем нашей игры.

Я предлагаю членов жюри выбрать из наших гостей, именно они,  определят победителей игры.

**3. Представление жюри:**

Жюри будет  оценивать ответы  участников команд, и следить за соблюдением правил игры.

Начинаем игру.

***II ЧАСТЬ. ОСНОВНАЯ***

***1 раунд.***

**Разминка .**

Каждой команде будет задаваться вопрос нужно как можно быстрее на него ответить. Если команда не отвечает, право ответить получает другая команда.

**Игра: «Назови быстро».**

1. Лошадь в тельняшке. *(Зебра)*
2. Белка домашнее или дикое животное (*дикое*)
3. Как называется домашний родственник зайца? *(Кролик)*
4. Дикий родственник свиньи. *(Кабан)*
5. Назовите самого высокого животного *(жираф)*
6. Как называется жилище медведя? *(Берлога)*
7. Что ест заяц в лесу? *(Ветки, кору, листья)*
8. Как называется жилище коровы? (*коровник*)
9. Как называют детеныша лошади? (жеребенок)

**Игра «ДА - НЕТ»** (интерактивная игра с использованием компьютера)

***2 раунд***

**В первом раунде, вы показали неплохие результаты!**

 **Второй раунд!**

Для следующего конкурса нам нужны быстрые и ловкие пальчики, и мы проведем с вами пальчиковую гимнастику. Чья команда быстрее поднимет флажок, ее проведет вместе со всеми. 1,2, 3.

Посовещайтесь, кто от вашей команды идет проводить гимнастик.

Пальчики готовы, игра называется

**Игра "Кто что ест"**

Я сейчас вам раздам прищепки с изображением животных, вы их поделите поровну, рассмотрите. А вот и обед подоспел. По команде вы должны соединить правильно животное с тем, что он ест.

***Физ. пауза.***

**«Карандаш»**

А сейчас я предлагаю немного подвигаться. Разделитесь на пары, возьмите фломастер указательным пальцем, а сейчас будьте внимательны и выполняя задания. Та команда, которая не уронит фломастер, становится победителем

***3 раунд***

**Игра «Рассели животных по месту жительства»***(лес, деревня, животные жарких стран)*

Ребята у вас на столе набор картинок животных каждая команда должна расселить животных по месту их обитания. Первая команда выбирает животных леса, вторая команда домашних животных, третья команда животных жарких стран. Кто справится должен поднять свой флажок. *(время на выполнения до поднятия первого флажка, кто первый поднял флажок тот и называет животных каких они выбрали)*

Я предлагаю немного отдохнуть и сделать разминку. *(физ.минутка)*

Чья команда быстрее поднимет флажок, проведет вместе со всеми физминутку. 1,2, 3.

Посовещайтесь, кто от вашей команды идет проводить физминутку.

***4 раунд***

**Игра «Как разговаривают животные»** (*использование компьютера)*

Следующий конкурс называется, как разговаривают животные

Каждой команде я даю набор картинок животных голоса, которых вы сейчас услышите. Как только вы узнали, кто это вы должны поднять картинку с изображением этого животного.

***5 раунд***

**Игра: «Мастера пантомимы»**

А сейчас задание будет выполнять только один из участников команды.

Задание называется, покажи животного, но вначале вы должны посовещаться и решить, кто из вашей команды будет выполнять это задание.

*(Игроку одной команды я показываю картину, используя мимику, жесты и не произнося ни звука, для своих соперников должен изобразить заданное животное так, чтобы все догадались, кто это.)*

***III ЧАСТЬ. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ***

Что ж наша игра подошла к концу, члены жюри подчитывают очки набранные командами.

**Награждение.**

А сейчас мы приступаем к самому торжественному моменту нашей встречи Церемонии награждения победителей.