Кустовое методическое объединение в ГБДОУ №66.

Калининского района Санкт Петербурга.

**Интеллектуальная игра «Поле чудес»**

Составитель конспекта:

Воспитатель высшей

квалификационной категории

Колабухова М.В.

Проведение Интеллектуальной игры

11апреля 2013 года.

2012-2013 уч. год

Конспект вечера развлечения в подготовительной группе.

**Интеллектуальная игра «Поле чудес».**

**Воспитатель: Колабухова М.В**

**Дата проведения: 11 апреля 2013**

**Интеграция образовательных областей**: «Познание», «Коммуникация», «Социализация», «Музыка».

**Цель:**

- Вызвать положительный эмоциональный отклик у детей и их родителей от общения друг с другом и совместных игр.

- Активизировать интерес детей и родителей к достопримечательностям Санкт-Петербурга желание больше узнать о памятниках истории, архитектуры, культуры.

**Задачи:**

- Закреплять знания детей о неповторимости С-Петербурга.

- Воспитывать чувства товарищества, взаимовыручки, ответственности и гордости за свой город.

- Продемонстрировать родителям разнообразные методы развития, общения и игры с ребёнком.

**Предварительная работа:**

- Экскурсии по городу. - Тематические игры – занятия. - Рассматривание открыток, художественных альбомов о С-Петербурге. – Чтение художественной литературы. – В свободное время – игры с дидактическим материалом, разучивание стихов, песен. – Выполнение заданий в рабочих тетрадях. – Знакомство родителей с книгами по истории города. – Рекомендации родителям о посещении музеев, экскурсий и прогулок по городу.

**Цель игры.**

Определение петербургских сюжетов по словесной загадке с заданным количеством букв, входящих в их название.

**Правила игры.**

В игре 4 тура. В каждом туре играют 3 человека.

Первые три тура – отборочные.

В четвёртом туре победители первых трёх туров борются за звание победителя игры «Поле чудес».

В ходе игры участники отгадывают слово, открывая по одной букве.

Буква открывается после вращения барабана.

**Материалы к игре**

1. Барабан
2. Карточки с буквами
3. Карточки с изображением обозначающих знаков.
4. Две одинаковых шкатулки.
5. Призы.

**Ход игры.**

Ведущий предлагает вспомнить правила игры и обозначения на барабане. Для этого участникам показываются карточки со знаками, изображенными на игровом поле барабана.

|  |  |
| --- | --- |
|  | - Переход хода. |
|  | - Сектор плюс  Даёт право игроку открыть любую букву в загаданном слове, а потом либо назвать слово целиком или вращать барабан дальше. |
|  | - Сектор приз  Игрок имеет право на приз, если отгадает, а какой из двух шкатулок он находится или отказаться от приза и продолжать игру. |

Игроки занимают место у барабана.

Ведущий объявляет начало игры и называет тему игры.

**Тема игры.**

Санкт-Петербург, его архитектура, история строительства.

**Задание для первой тройки игроков.**

«АДМИРАЛТЕЙСТВО»

Когда то, здесь строили корабли, теперь здесь учатся на морских офицеров.

Всем участникам вручаются призы.

Музыкальная пауза:

«Санкт – Петербург» (Песня)

**Задание для второй тройки игроков.**

«ЭРМИТАЖ»

Французское название главного дворца Санкт – Петербурга.

Всем участникам вручаются призы.

Динамическая пауза

Игра «По болоту Пётр пошел»

**Задание для третьей тройки игроков.**

«ГРИФОН»

Мифологические, сказочные крылатые чудовища с туловищем льва и головой человека, которые стерегут сокровища и клады.

Всем участникам вручаются призы.

Музыкальная пауза:

«Весенний город» (песня с движением)

**Задание для четвёртой тройки игроков.**

«АРХИТЕКТУРА»

Искусство строить.

Поздравление победителя, вручение призов.

Игра для родителей на внимание, смекалку и знание своего города.

Родителям раздаются листы с заданием.

Первый выполнивший задание объявляется победителем.

Вручение подарков.

В конце игры все присутствующие исполняют песню о Ленинграде.

**Конспект занятия в подготовительной группе.**

**Задания и игры для развития интеллектуальных способностей у детей.**

**Интеграция образовательных областей**: «Познание»,«Коммуникация».

**Виды детской деятельности**: Познавательно-исследовательская, коммуникативная.

**Цель:**

- Подготовка детей к школе

- Развитие интеллекта и воображения.

- Развитие памяти и внимания, навыков логического рассуждения,

давать и понимать определения.

-Развитие мелкой моторики рук, зрительно-двигательной

координации.

- Продолжение воспитания работы в команде, на общий результат.

- Побуждение к началу С.Р. игры «Путешественники»

**Материалы и оборудование**:

Карточки с буквами для игры «Собери слово».

Карточки с цифрами для игры «Чётное и нечётное».

Мольберты 2 штуки.

2 доски для выполнения задания «У кого что?»

Счётные палочки.

Кроссворды.

Карточки для игры «Сказка за забором».

Кегли.

Мяч.

Карточки-модели для физкультминутки.

Фишки.

**Содержание Организованной деятельности детей.**

Вводное слово воспитателя.

Ребята пришла весна и совсем скоро наступит лето – пора отпусков и путешествий. А на чём можно путешествовать? На машине, самолёте, велосипеде, корабле и т.д.

Сегодня мы с вами поиграем. Мы отправимся в длительное путешествие на корабле.

Скажите кто самый главный на корабле? Капитан.

Сегодня капитаном буду я. Мне нужна команда для управления корабля. Всего из шести человек. А сколько вас?

Двенадцать.

Как сделать, чтобы стало две команды из 6 человек?

Разделить пополам.

Вот у нас получилось две команды. И они будут соревноваться за право управлять кораблём. Победившая команда и станет экипажем корабля.

Вы уже участвовали в соревнованиях на силу, смелость, ловкость. Наше соревнование на сообразительность, смекалку.

Прежде чем начнётся наш поединок мы должны провести разминку.

**Разминка.**

1. ***«Съедобное – несъедобное»***

Тренинг логического мышления. Учит рассуждать, доказывать свою точку зрения.

Ребятам называют слова.

Задача: Определить съедобное не съедобное. Объяснить свой ответ.

Листья, мухомор, воздух, дерево, трава, червяк, кирпич, одежда, глина, железо, удобрение, стекло.

1. ***«Разминка с мячом»***

Упражнение закрепляющее понятие до и после.

Ребята, стоя в кругу, бросают друг другу мяч. Задают вопрос назвать число, которое стоит до и после названного числа.

Ребёнок, получивший мяч называет число и кидает мяч с вопросом следующему игроку.

***«Палочки»***

Задача на преобразование фигур. Решается путём сочетания практических и мысленных проб с обоснованием хода решения.

Ход работы: Детям показывается карточка с изображенной на ней фигурой. Предлагается составить из палочек такую же.

Задача: Переложить 2 палочки так, чтобы фигура похожая на корову, «смотрела в другую сторону.

Ребята, а кто на корабле выполняет приказы капитана?

Матросы. Матросы должны быть сообразительными, быстрыми и физически крепкими.

***«Физкультминутка»***

С использованием карточек-моделей»

А теперь вам предлагается конкурс на сообразительность.

***«У кого что?»***

На досках для каждой команды написаны два ряда слов. Дети должны соединить по смыслу слова в каждом ряду. Полным ответом, согласовывая падежи, аргументировать своё решение.

Олень Рога

Конь Грива

Кошка Усы

Цветок Аромат

Давайте представим себе, что после длинного дня у нас с вами выдалось свободное время для отдыха. И сейчас я предложу вам шуточные, весёлые упражнения.

***«Рисование на доске»***

Упражнение на развитие творческого мышления, воображения.

Каждому игроку предлагается нарисовать только одну деталь друг за другом. Выиграет команда. Рисунок команды, которой будет более законченный и логичный.

Что ж мы размялись и готовы к продолжить соревнование.

***«Собираемся в дорогу»***

Упражнение развивающее логическое мышление, умение объяснить, аргументировать свой ответ. Помогает ребёнку лучше познакомиться со способами применения предметов.

Ребятам предлагается «собрать» - назвать предметы, начинающиеся с буквы «К», которые могут пригодиться в дороге. Ответы обосновать. Предметы называются по одному от команды. Побеждает команда, называющая последний предмет.

У капитана есть помощник. Его вы узнаете, если правильно соберёте слово.

***«Собери слово»***

Детям предлагаются карточки с буквами. Они собирают из них слово «Штурман». Побеждает команда первой собравшая слово.

Штурман прокладывает по карте путь корабля. Что же надо знать и уметь штурману, чтобы правильно рассчитать маршрут?

Считать, решать задачи.

Вот сейчас мы узнаем, ребята, какой команды лучше умеют считать.

***«Четные и нечетные»***

Упражнение помогающее закрепить счёт, знание чётных и нечётных чисел.

Команды раскладывают карточки с цифрами. Одна команда – чётные, другая – нечётные.

Побеждает команда первой справившаяся с заданием.

***«Кегли»***

Упражнение развивает логическое мышление.

Детям предлагается 10 кеглей. Участвуют от команды по одному ребёнку. Можно брать одну, две или три кегли за один раз. Проигрывает команда, которая забирает последнюю.

***«Кроссворд»***

Закрепление знаний геометрических фигур. Каждой команде предлагается кроссворд математического содержания.

Ребята послушайте загадку:

Из какой явились сказки: Мышка, кошка, Жучка, внучка, бабка и дедка? Это…репка.

***«Сказка за забором»***

Задание на развитие воображения, внимание. Умение рассуждать, доказывать свою точку зрения, обосновывать её, делать выводы.

Детям предлагаются карточки с изображением забора, из под забора выглядывают ножки.

Задача: Определить, кто из героев сказки «Репка» спрятался за забором.

Ребята, закончилось наше соревнование. Давайте подсчитаем, какая команда набрала большее количество фишек. Та команда и будет экипажем корабля. Команда, которая набрала меньше фишек – пассажиры.

Подсчёт фишек.

А теперь ребята мы с вами отправимся готовиться к плаванию. Экипаж – готовит к отплытию корабль. Пассажиры – собирать вещи, покупать билеты.

Вторая крепость в С-Петербурге. Когда то, здесь строили корабли, теперь здесь учатся на морских офицеров.

Песня «Прогулка по городу»

Французское название главного дворца С-Петербурга.

Динамическая пауза Игра «По болоту Пётр пошел»

Мифологические, сказочные крылатые чудовища с туловищем льва. Стерегущие сокровища и клады.

Музыкальная пауза «Весенний город»

Искусство строить.

Игра для родителей и детей.

Песня о Ленинграде.