Викторина «Школа волшебства»

*Совместное мероприятие*

*для детей и родителей подготовительной группы*

Задачи:

1. Развивать процессы внимания, операции логического и творческого мышления, воображения, памяти, мелкую моторику рук.
2. Тренировать умение конструировать цифры, фигуры по словесному шифру, составлять слова из букв и слогов.
3. Развивать коммуникативную культуру: умение действовать согласованно, проявлять выдержку и готовность к сотрудничеству.

Оборудование : развивающие игры В.Воскобовича: Прозрачный квадрат. Геоконт. Прозрачная цифра. Чудо- крестики-3. Теремки Воскобовича. Конструктор цифр. Кораблики Плюх- Плюх. Комплект Ларчик. Блоки Дьенеша . набор цифр, отличающихся цветом и размером из игры «Математическая мозаика», условные карточки.

Оформление: зал оформлен детскими работами выполненных с использованием развивающих игр Воскобовича, блоков Дьенеша, палочек Кьюизенера.

Дети разделяются на две команды.

Одна команда называется «Буквята», другая- «Цифрята».За каждое выигранное задание команда получает карточку из игр «Забавные цифры» и «Забавные буквы» соответственно названиям команд.

Команды выбирают капитанов

*Задание 1. «Зашифрованная фигура»(игра «Геоконт»)*

В игре участвуют по три человека от каждой команды.

На одном «Геоконте» дети конструируют фигуру по желанию и передают ее словесный шифр другой команде.  
По этому шифру на втором «Геоконте» выкладывается фигура.

За каждое правильно выполненное задание присуждается одно очко.

*Задание 2. «Узнай картинку» (игра «Прозрачный квадрат»)*

Игровое задание выполняют по несколько человек от каждой команды.

Взрослый показывает любую предметную картинку. Дети из пластинок «Прозрачного квадрата» складывают предмет, изображенный на картинке. Выигрывает та команда, чья фигурка больше похожа на оригинал.

*Задание 3. «Какое сегодня число?» (игра «Прозрачная цифра»)*

Задание выполняет несколько человек от каждой команды.

Ведущий предлагает детям сложить цифру, обозначающую число месяца (день, когда проходит викторина) . Цифры должны быть одноцветными. Очко получает та команда, которая быстрее выполнит задание и не сделает ошибок.

*Задание 4 . « Детский сад». (игра «Чудо – крестики)*

Участвует вся команда.

Дети складывают из деталей игры сюжетную картинку на тему «Детский сад». Выигрывает та команда, которая использует все детали игры «Чудо- крестики- 3» без остатка и чья картинка окажется интересней.

*Задание 5. «Машина»* (игра «Теремки Воскобовича») .

Задание выполняет 3 человека из команды.

Дети составляют слово «МАШИНА» .Быстрота и качество выполнения задания отмечается двумя очками.

*Задание 6 «Рассели цифры»*

Участвует вся команда. Детям предлагается разложить цифры в три обруча соответственно заданным условным карточкам.

Тот , кто быстрее и правильнее выполнит задание, получает два очка.

*Задание родителям «Цветок» (*игровое поле «Ларчик» и «Разноцветные веревочки».

Надо выполнить аппликацию цветка из разноцветных веревочек с закрытыми глазами. Тот , кто быстрее и правильнее выполнит задание, получает одно очко.

*Задание 8. «Сколько тебе лет?»(игра «Конструктор цифр»)*

Для выполнения задания приглашаются по одному человеку от команды.

Кто быстрее прошнурует цифру, которая показывает возраст игрока. Выигрывает тот , кто сделает это быстрее и не допустит ошибок.

*Задание9. Одноцветные мачты» (игра «Кораблик «Плюх- Плюх)*

Участвуют по несколько человек от каждой команды.

Кто быстрее наденет все флажки на мачты так, чтобы они стали одноцветными.

В конце викторины подсчитываются очки и определяется команда – победитель.