

Игра - викторина **«Сундучок знаний» с использованием мнемотаблиц**

Цель: Побуждать детей к активному общению и участию в играх.

Задачи:

- Способствовать развитию у детей внимания, логического мышления, сообразительности.
- Способствовать умению понимать поставленную задачу и выполнять её.
- Проявлять интерес к решению логических задач, отгадыванию загадок; пробудить у детей чувство взаимопомощи, доброжелательное отношение к окружающим, желание помочь другу.
- Развивать память, мышление, речь, воображение,
- Способствовать созданию у детей радостного эмоционального настроения.
- Развивать интонационную выразительность речи. Привлекать детей к активному участию в играх.

Ход занятия:

Дети входят в группу, становятся вокруг воспитателя. Приветствуют гостей.

Воспитатель: Ребята, посмотрите пожалуйста кто же сегодня прилетел к нам в гости? Да еще и с собой что-то принесла. (Ответы детей.) Правильно ребята, это сова и с собой у нее, сундук. А сундук не простой, а называется Сундучок знаний! А знаете почему? Потому что сова считается самой умной и мудрой птицей. Давайте посмотрим, что же там в сундуке? А в сундуке для вас много разных заданий. И мы сегодня постараемся их все выполнить. Но условие такое: нужно разделить на команды. Чья команда правильно и быстро справиться со всеми заданиями, та команда победит. Нам нужно разделить на команды.

Ребята у каждого из вас есть эмблема с названием команда Почемучки – красного цвета, Непоседы – желтого.

- У кого такая картинка– встают справа. Ваша команда называется «Почемучки».
- У кого такая– встают слева. Ваша команда называется «Непоседы».

Дети садятся на стульчики.

За каждый правильный ответ команда получает жетон.

Давайте перед началом испытаний сделаем зарядку для пальчиков:



И начнем с жеребьевки (стоя в кругу)

1. *Жеребьевка*: капитаны обеих команд с помощью считалки определяют, кто начнет первым отвечать на вопросы

Раз, два, три, четыре, пять,

Вышел тигр погулять.

Запереть его забыли.

Раз, два, три, четыре, пять

2. «Знаешь ли ты сказки?»

Воспитатель: А теперь проверим, хорошо ли вы знаете сказки. Из каких сказок эти слова:

- «Я от дедушки ушел» («Колобок»)

- «Не садись на пенек» («Маша и медведь»)

- «Несет меня лиса...» («Кот, петух и лиса»)

- «Кто сидел на моем стуле и сдвинул его с места?» (Три медведя)

- «Внучка за бабу, бабу за деду, дедка за...» («Репка»)

- «Бом! Бом! Бом! Бом! Пляшет муха с комаром» («Муха - Цокотуха»)

- «Вдруг из маминой из спальни, кривоногий и хромой.» (Мойдодыр)

- «Приходи к нему лечиться, и корова, и волчица,» (Айболит)

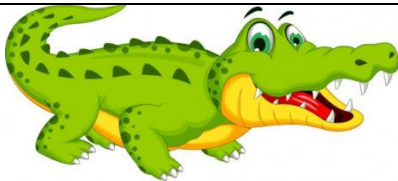

(За каждый правильный ответ команда получает жетон, если команда затрудняется с ответом, то право ответа переходит к другой команде).

3. «Назови одним словом»



4. «Отгадай загадку»

Сердитый недотрога Живет в глуши лесной. Иголок очень много, А нитки – ни одной. (Ежик)	
Все время стучит, Деревья долбит, Но их не калечит, А только лечит. (Дятел)	
Н7С утра жужжу- Цветы бужу, Кружу - жу- жу И мед вожу. (Пчела)	
Всю ночь летает, Мышей добывает. А станет светло, Спать ляжет в дупло. (Сова)	

По реке плывет бревно — Ох и страшное оно! Тем, кто в речку угодил, Нос откусит ... (крокодил)	
В яме спит зимою длинной, Но, чуть солнце станет греть, В путь за медом и малиной Отправляется ... (медведь)	

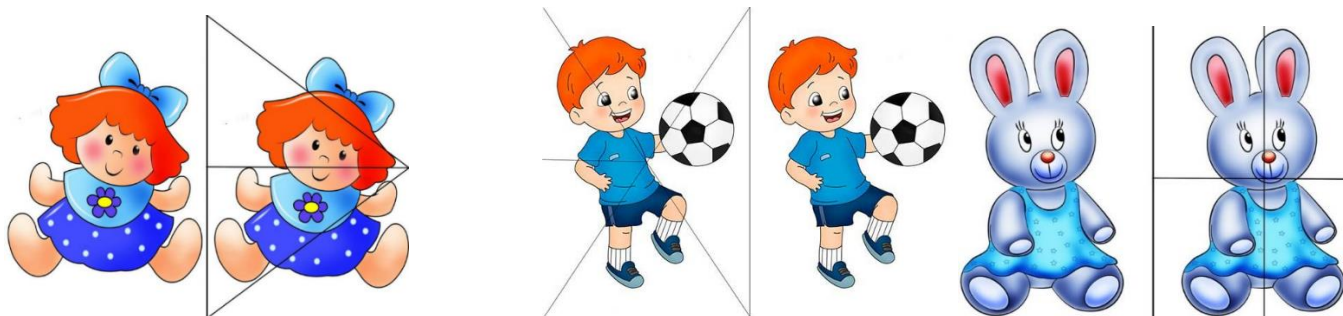
Физминутка.

5. *Признаки предмета*: умение называть признаки предмета, описывать и находить их по описанию, развивать внимание

- Сладкая конфета
- Горькое лекарство
- Кислый лимон
- Грязная бумажка.



6. «Собери картинку» (обеим командам предлагаются разрезные картинки)



7. «Волшебный сундучок»

Цель: Развивать внимание, память, образное мышление детей.

Материал: шкатулка, предметные картинки .

Воспитатель:

Я картинки положила

В свой волшебный сундучок.

Ну-ка, Миа, загляни-ка,

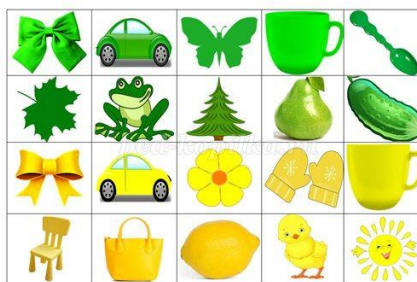
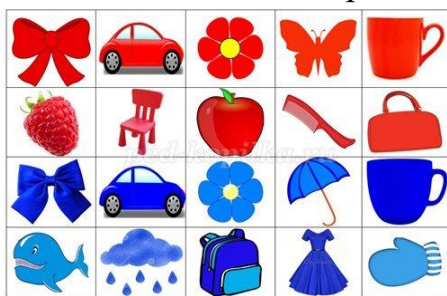
Вынь картинку, покажи.

Дети вынимают картинку, рассказывают что на ней изображено.

8. Дидактическая игра «У кого какой цвет?»

Цель: учить детей узнавать цвета, закрепить умение определять предметы по цвету, развивать речь, внимание.

Ход игры: Воспитатель показывает, например, зеленый квадрат бумаги. Дети называют не цвет, а предмет того же цвета: трава, свитер, шляпа и т.д.



9. Накорми животных: развивать мелкую моторику рук по средствам использования различных материалов (счетные палочки)



Воспитатель: Вот и закончилась наша викторина, вам понравилось? А теперь давайте посчитаем сколько жетонов получила каждая команда.