

**Консультация для педагогов на тему:
«Развитие интеллектуальных способностей у
дошкольников»**

Провела: воспитатель младшей группы Шенгелия Н.О

Дата проведения: 15.11.18г.

Цель.

Углубить знания педагогов об интеллектуальном развитии дошкольников. Выявить уровень профессиональной подготовленности педагогов, развивать сплоченность, умение работать в команде.

Необходимым условием качественного обновления общества является умножение его интеллектуального потенциала. Эффективное развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста – одна из актуальных проблем современности.

Дети с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе.

Так что же такое интеллектуальное развитие ребенка?

Интеллектуальное развитие ребенка – это сумма знаний и умений, способность эти знания усваивать и применять в решении нестандартных ситуаций. Но каждому взрослому следует понимать, что интеллектуальное развитие ребенка заранее не предопределено. Но его можно ускорить, замедлить, остановить на каком-то этапе. Следовательно, взрослые, которые заинтересованы в интеллектуальном развитии ребенка, должны направить энергию малыша, его желание узнать как можно больше, в нужное для этого русло. Дети удивительно активны и любознательны, они просто как губка впитывают в себя все, что происходит вокруг. Но не нужно

забывать того, что интеллектуальное развитие ребенка проходит свои определенные стадии, из которых каждая предыдущая, подготавливает последующую. У ребенка постоянно возникают новые формы мышления, хотя нужно сказать, что старые формы мышления никоим образом не пропадут. Интеллектуальный труд очень нелегок, и, учитывая возрастные особенности детей дошкольного возраста, педагоги должны помнить, что основной метод развития – проблемно – поисковый, а главная форма организации игра. Значение игры для развития ребенка подчеркивают многие отечественные и зарубежные педагоги и психологи.

В.А. Сухомлинский писал: «Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

Руководя игрой, организуя жизнь детей в игре, используя игровые приемы в обучении, педагог не только создает оптимальную среду для обеспечения эмоционального здоровья дошкольника, но и воздействует на все стороны развития личности ребенка: на чувства, сознание, волю и поведение в целом, на развитие общих способностей, творческого воображения, коммуникативных навыков, на развитие любознательности дошкольника как основы интеллектуального развития.

Особое значение для меня как для педагога имеют игры насыщенные логическим и математическим содержанием. Эти игры не требуют от детей каких-нибудь особых знаний. В них моделируются логические и математические конструкции, а в процессе игры решаются такие задачи, которые способствуют ускорению формирования и развития у дошкольников простейших логических структур мышления и математических представлений. В процессе игры дети не видят что их чему - то обучают. Но незаметно для себя дошкольники считают, складывают,

вычитают, более того - решают разного рода логические задачи, составляют схемы и разнообразные модели, развивают представление о множестве, операции над множеством (сравнение, разбиение, классификация, абстрагирование), формируется представление о математических понятиях (алгоритм, кодирование и декодирование информации, кодирование со знаком отрицания).

Среди материалов предназначенных для развития творчества дошкольников, широкое распространение имеют различные виды строительных наборов, конструкторов, наборов с логическими блоками Дьенеша, цветными счётными палочками Кюизенера и разнообразных головоломок. При этом роль занимательного материала определяется с учётом возрастных возможностей детей и задач всестороннего развития и воспитания. Роль задач – активизировать умственную деятельность, уметь планировать свои действия, обдумывать их, искать ответ, проявляя при этом творчество. Такая работа активизирует мыслительную деятельность ребёнка, развивает ум, позволяет расширять, углублять математические представления, закреплять полученные знания и умения, упражнять в применении их в других видах деятельности, в новой обстановке.

Особое место в моей работе отводится занимательному математическому материалу - дидактические игры с логическими блоками Дьенеша.

Логические блоки Дьенеша – абстрактно-дидактическое средство, они являются наиболее эффективным пособием для подготовки мышления детей к усвоению математики. Знакомство детей с логическими блоками проходит в несколько этапов. На начальном этапе работы, прежде чем приступить к играм, мы предоставляем детям возможность самостоятельно познакомиться с логическими блоками.

Цель:

1. Показать возможность разнообразных манипуляций с блоками в различных видах деятельности.

2. Установить, что блоки имеют различную форму, цвет, размер, толщину.

В играх и упражнениях решаются конкретные задачи:

- развивать умение выявлять в предметах, абстрагировать и называть форму, цвет, размер, толщину;

- помочь освоить первые представления о замещении свойств знаками – символами;

- учить строго следовать правилам при выполнении действий;

- развивать умения сравнивать, классифицировать и обобщать предметы по двум, трём свойствам;

- сравнивать предметы по заданным свойствам;

- развивать внимание, сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам;

- развивать классификационные способности к анализу, сравнению, обобщению.

Приёмы и методы работы:

- игры и упражнения подбирались по принципу дидактики от простого к сложному; игры первого варианта развивают умения оперировать одним свойством, второго варианта двумя свойствами, игры третьего варианта формируют умения оперировать сразу тремя свойствами;

- в зависимости от возраста детей, используется не весь комплект логических блоков, а какая-то его часть, сначала блоки разные по форме и цвету, но одинаковые по размеру и толщине и т.п.

- учитывать индивидуальные особенности детей, приступать к более сложной игре тогда, когда самостоятельно справляются с заданиями в предшествующей игре;

- использование карточек-свойств переход от наглядно-образного мышления к наглядно-схематическому.

Палочки Кюизенера, как дидактическое средство, соответствует специфике и особенностям элементарных математических представлений, формируемых у дошкольников, их возрастным возможностям, уровню развития детского мышления, в основном наглядно-действенного и наглядно-образного.

Приёмы и методы работы:

- упражнять детей в индивидуальной форме или по несколько человек, небольшими подгруппами, игры и упражнения проводить в игровой форме;
- использовать одобрение правильности действий и суждений детей, помощь детям осуществлять в косвенной форме;
- одновременная подача упражнений на усвоение взаимосвязанных и противоположных понятий, действий, отношений;
- осуществлять подбор упражнений с учётом возможностей детей, уровня их развития, интереса к решению интеллектуальных и практических задач;
- вводить игровые элементы в форме игровой мотивации для среднего возраста и в виде соревнования (кто быстрее составит, сделает, положит ...) для старших;
- использовать инструкцию, пояснение, вопросы, словесные отчёты детей о выполнении задания, контроль, оценку;
- использование палочек для выполнения диагностических заданий.

Задачи, решаемые при использовании палочек:

- развивать творческое воображение, умение создавать различные конфигурации, воссоздавать модели по образцу;

- учить декодировать цветовые отношения в числовые; предлагаются игры на соответствие между цветом, длиной и числом; на значение чисел и их цветовых обозначений;
- развитие комбинаторных способностей (на состав числа, игры «составь коврик»; умение заменять целую часть на составные, игры «поезда»);
- освоение понятия итогового числа, игры на действия сложения, вычитания;
- изучение свойств чисел натурального ряда, чётные, нечётные числа, при построении горизонтальной, вертикальной и симметричной цветных лесенок.

Символическая функция обозначения числа цветом и размером дает возможность знакомить детей с понятием числа в процессе счета и измерения. В ходе игры и игровых занятий дети знакомятся с величиной, геометрическими фигурами, упражняются в ориентировке и времени и моделирует из палочек реальный предмет.

В старшем дошкольном возрасте освоение математического содержания направлено прежде всего, на развитие познавательных и творческих способностей детей. Для этого следует вовлечь детей в содержательную, активную и развивающую деятельность на занятиях, в самостоятельную игровую и практическую деятельность вне занятий, основанную на самоконтроле и самооценке. Отбор развивающих игр осуществлен исходя из современных требований к обучению дошкольников, а именно: придание обучению развивающего характера, обеспечение максимальной активности детей в самостоятельном процессе познания, а также данные игры являются актуальными, наиболее приемлемыми для старших дошкольников.

В совместной и самостоятельной деятельности используются игры и упражнения на пространственные преобразования, моделирование, воссоздание фигур силуэтов, образных изображений из определенных частей. Игра осуществляется путем практических

действий в составлении, подборе, раскладывании по правилам и условиям. Это игры в которых, из специально подобранного набора фигур надо составить фигуру – силуэт, используя весь предложенный набор фигур. В одних играх составляются плоские фигуры: «Танграм», головоломка «Пифагор», «Волшебный Круг». В других объемную фигуру: «Кубики для всех».

Процесс интеллектуального развития детей шестого года жизни требует целенаправленного педагогического руководства, которое заключается в систематическом использовании игр с последовательным усложнением игровой задачи, в активизации интеллектуальной деятельности детей, в развитии способности выделять существенные свойства предметов, сравнении, отражении результатов в речи. Развитие приемов интеллектуальной деятельности детей 6-го года жизни будет осуществляться успешно при организации правильного руководства играми детей как в совместной так и в самостоятельной деятельности, их систематическом использовании и создании педагогом условий для самостоятельного нахождения детьми способа решения интеллектуальной задачи.

Ожидаемыми результатами работы над темой «Использование игр с математическим содержанием в работе с детьми старшего возраста» является сформированность у детей старшего дошкольного возраста умения пользоваться основными мыслительными операциями, активизация интеллектуальной деятельности детей, способность выделять существенные свойства предметов, сравнивать, отражать результаты в речи.

Комплекс игр и упражнений для развития интеллектуальных способностей у детей дошкольного возраста.

1. Игра «Что будет, если..?»

Возраст 4-7 лет

Цель: Развивать творческое мышление, речь.

Ход: Педагог называет разные темы. Ребенок старается назвать все варианты ответов. Педагог задает ребенку наводящие вопросы, пока тема не будет развернута до предела.

Примеры заданий:

Что будет, если...

- ... человек перестанет есть?
- ... не выключить кипящий чайник?
- ... оставить холодильник открытым?
- ... носить тесную обувь?
- ... не чистить зубы?
- ... забить мяч в окно?
- ... съесть десять порций мороженого сразу?
- ... дразнить соседскую собаку?
- ... ходить задом?
- ... не спать?
- ... посадить цветы в песке?
- ... человек научится летать?

2. Игра «Небылицы»

Возраст 4-7 лет

Цель: Развивать внимание, мышление, речь.

Ход: Ребенок прослушивает «Небылицы». Педагог предлагает рассказать, о чем говорится в стихотворении своими словами (без рифмы). Затем ребенок называет «что так не бывает»:

Крокодил гулял в саду,

Кот ловил мышей в пруду.

Лев в гнезде на ветке спал,

Ежик по небу летал.

Ну, а серенькие мышки

На сосне щелкали шишки.

3. Игра «Отгадай предмет по его частям»

Возраст 5-7 лет

Цель: Развивать зрительное восприятие, мышление, речь.

Ход: Педагог заранее говорит элементы наглядности – карточки с изображенными на них картинками.

1 вариант игры:

Детям-участникам игры раздаются такие карточки, на которых имеется изображение различных предметов. Это могут быть предметы мебели, знакомые овощи, животные, разные виды транспорта и так далее. Ребенок рассматривает свою карточку, после чего повернув ее к себе и не показывая ее другим игрокам, называет часть изображенного на рисунке предмета. Задача остальных игроков – угадать, о ком или о чем идет речь.

2 вариант игры:

Немного проще – устный вариант этой игры, когда в нее можно играть просто, «на ходу»: на прогулке. Педагог называет задание, а ребенок о ком или о чем идет речь.

Вот несколько примерных заданий для нее:

- Воротник, рукава, карманы.
- Четыре ножки, спинка, сиденье.
- Цифры, стрелки.
- Носик, крышка, ручка.
- Буквы, картинки, страницы.
- Ствол, ветки, листья.
- Корень, стебель, листья, лепестки.
- Экран, кнопка, электрический шнур, пульт.
- Лапы, хвост, ошейник.
- Лапы, хвост, хобот.

4. Игра «Верю – не верю»

Возраст 5-7 лет

Цель: развивать внимание, мышление, памятью

Ход: педагог говорит фразу, а ребенок должен определить: это правда или выдумка. Объясняет, почему он так считает.

Примеры фраз:

- Все люди спят.
- Все яблоки «сладкие».
- Дождь бывает холодный и теплый.
- Все животные впадают в зимнюю спячку.
- Летом мы ходим в шубах.
- Слоны умеют летать.
- Арбузы растут на деревьях.
- Зимой всегда пасмурно.
- Солнце светит только утром и вечером.
- Весной распускаются почки на деревьях.

5. Игра «Ассоциация»

Возраст 5-7 лет

Цель: Развивать мышление, речь.

Ход: Педагог объясняет ребенку задание следующим образом:

«Сначала я скажу одно слово. Оно будет главным. Потом прочитаю еще ряд других слов, которые относятся к этому слову. Твоя задача – назвать то, без чего главное слово никак не может обойтись».

Педагог обсуждает каждое предложенное слово. Ребенок обосновывает свои ответы, а педагог помогает ему выделять существенные признаки.

Примеры заданий:

- Комната (стены, кровать, пол, потолок, телевизор, ковер, люстра).
- Человек (тело, мозг, платье, шляпа, кольцо, ноги).
- Магазин (покупатели, товар, музыка, телевизор, деньги, продавец, кровать).
- Дерево (корни, цветы, вода, воздух, ствол, скамейка, солнце, листья).

6. Игра «исключи лишнее слово»

Возраст 5-7 лет

Цель: Развивать внимание, мышление, речь.

Ход: Педагог называет блоки слов, а ребенок называет или подчеркивает то слово, которое является лишним в подборке. Объясняет свой выбор.

Примерные блоки слов:

1. Сын, друг, бабушка, папа (Лишнее слово – «друг». Остальные слова обозначают название людей, которые приходятся между собой родственниками).
2. Стул, кресло, стол, диван. (Лишнее слово – «стол», все остальные обозначают предметы мебели, на которой можно сидеть).
3. Масло, кефир, мясо, сыр. (Лишнее слово – «мясо». Все остальные обозначают продукты, которые делаются из молока).
4. Береза, сосна, клен, тополь. (Лишнее слово – «сосна». Все остальные – названия лиственных деревьев).

5. Шалаш, казак, боб, горох. (Лишнее слово – «горох». Все остальные можно читать как слева на право, так и справа налево).
6. Астра, роза, василек, гладиолус. (Лишнее слово – «василек». Все остальные цветы – садовые).
7. Синий, розовый, мокрый, фиолетовый. (Лишнее слово – «мокрый». Все остальные обозначают название цветов).

7. Игра «Тренинг слуховой памяти»

Цель: Развивать память, речь.

Ход: педагог читает вслух подборки слов, а ребенок старается повторить их в том же порядке.

1. Дом, дерево, солнце, ветер, небо.
2. Мама, брат, сестра, дядя, тетя.
3. Май, лето, среда, весна, сентябрь.
4. Луна, звезды, солнце, воздух, облака.
5. Море, река, озеро, вода, пруд, болото.
6. Диван, стул, стол, кресло, кровать, шкаф, ковер.

8. Игра «Экзамен»

Возраст 5-7 лет

Цель: Развивать мышление, речь.

Ход: педагог задает вопросы, а ребенок отвечает на них.

- Как правильно сказать: «Зима после весны или весна после зимы?»
- Что было сначала: «Лена пошла в кино после того, как выучила уроки»
- Саша выше Кости, но ниже Сережи. Кто самый высокий?
- Дверь – это часть дома, а нос часть ...?
- Тигр тяжелее зебры, но легче бегемотика. Кто самый легкий?

- Может ли дождь идти два дня подряд?

- По лесной дорожке идут зверюшки. Первый – медвежонок, за ним – волчонок, потом зайчик, а последним идет лисенок. Вдруг зайчик пробежал вперед и встал первым. Что изменилось? Кто теперь идет за кем?

9. Игра «Сравни предметы»

Возраст 6-7 лет

Цель: Развивать мышление, речь.

Ход: Педагог предлагает ребенку пары слов. Ребенок представляет себе то, что он будет сравнивать. Педагог задает ему вопросы: Чем похожи? А чем отличаются друг от друга предметы?

Примеры пары слов:

1. Муха и бабочка.
2. Дом и избушка.
3. Стол и стулья.
4. Книга и тетрадь.
5. Вода и молоко.
6. Город и деревня.
7. Щекотать и гладить.

10. Игра «Разминка»

Возраст 6-7 лет

Цель: Развивать мышление, речь.

Ход: Педагог поясняет, что существуют такие вопросы, ответы на которые надо давать, подумав прежде о подвохе, который обязательно скрывается в каждом из этих вопросов. Поэтому прежде, чем дать на них ответ, сообразите, о чем именно в каждой загадке идет речь.

1. Названия каких двух месяцев оканчиваются на букву «Т»? (Март и август).
2. Как можно снять колесо за одну секунду? (Фотоаппаратом)

3. Что легче – килограмм ваты или килограмм железа?
(Одинаково – оба по килограмму).
4. Каких камней не найдется в море? (Сухих).
5. Из какой посуды ничего нельзя есть? (Из пустой).
6. На какое дерево всегда садится птица во время проливного дождя? (На мокрое).
7. Может ли страус назвать себя птицей? (Нет, так как он не умеет говорить).
8. Когда человек бывает в комнате без головы? (Когда он высовывает ее через окно на улицу).
9. Какие часы показывают правильное время всего два раза в сутки? (Те, которые остановились).
10. Без чего дом не построишь? (Без углов).
11. Без чего хлеб не испечешь? (Без корки).
12. В какое время года можно пронести воду в решете?
(Зимой, заморозить ее).
13. За чем вода в стакане? (За стеклом).
14. За чем язык во рту? (За зубами).
15. В каком случае дети и собака, забравшиеся под зонтик, не намокнут? (Если нет дождя)
16. Что можно подержать только в левой руке? (Правую руку)
17. На какой вопрос нельзя ответить «да»? (Вы спите?).
18. Что было завтра, а будет вчера? (Сегодня).
19. Сколько жирафов плавают на море? (Жирафы не плавают).
20. Сколько солнц светит в середине ночи? (Ночью солнце не светит).
21. Сколько орехов находится в пустом стакане? (Ни одного).
22. Если бросить в Черное море красный камень, каким он станет? (Мокрым)
23. Если петух снесет яйцо, кому оно достанется? (Петухи яиц не несут)

Упражнение для педагогов

Упражнение «Придумай рисунок с помощью геометрических фигур».

Педагогам предлагается нарисовать рисунок с помощью только одной геометрической фигуры (*круг, квадрат, треугольник, прямоугольник*).

Тема: «Интеллектуальные игры как средство развития творческих способностей у детей».

Цель: систематизация знаний педагогов об интеллектуальных играх, их влиянии на развитие творческих способностей дошкольника.

Задачи:

— расширить представление воспитателей об основных типах интеллектуальных игр;

— выявить предназначение воспитателя в проведении интеллектуальных игр, викторин;

План работы семинара:

1. Доклад «Интеллектуальные игры как средство развития творческих способностей у детей».

2. «Разминка»

3. Интеллектуальная викторина «Колесо знаний»

1. Доклад «Интеллектуальные игры как средство развития творческих способностей у детей».

Развитие интеллектуальных способностей детей – одна из самых актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе.

Всестороннее развитие дошкольников можно осуществить только на основе игровой деятельности, в процессе которой у детей формируются воображение и символическая функция сознания,

приобретается опыт общения со сверстниками, постигаются нравственные ценности и правила поведения в обществе. Благодаря использованию дидактических или развивающих игр процесс обучения дошкольников происходит в доступной и привлекательной форме, создаются благоприятные условия для развития интеллектуально- творческого потенциала ребенка.

Игра имеет особое значение в жизни ребёнка, имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа. Каков ребёнок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего «человека» происходит, прежде всего — в игре. Игра является средством адаптации к культуре. Она готовит ребенка к будущей самостоятельной жизни. В ней ребенок, прежде всего, учится быть человеком. Игра принципиально отличается от подражания. В игровой деятельности всегда присутствует воображение, которое не дает слиться с объектом подражания, сохраняет по отношению к нему определенную дистанцию. Игра и воображение неразрывно взаимосвязаны.

Каждый согласится с тем, что неиграющий ребенок — это нонсенс, скорее аномалия, чем норма, то, что вызывает тревогу родителей, педагогов и врачей. Детство — это не только и не столько подготовка к взрослой жизни, сколько самобытное и самоценное явление, подлинное бытие, настоящая жизнь, которая быть может, гораздо более значима, чем вся последующая. Детская игра чрезвычайно содержательна, многогранна, она составляет основное содержание жизни ребенка. А что составляет содержание игры? — Жизнь, во всем ее многообразии и проявлениях.

Преимуществом интеллектуальных игр является то, что в их основе лежат не предметные знания, а «компетенции», т.е. то, что определяет способность человека свои знания и умения применять в конкретных ситуациях.

Основной целью проведения игр является развитие у детей творческих способностей, раскрытие интеллектуального потенциала и выявление новых талантов. Участие в различного вида состязаниях позволит расширить свой кругозор, применить собственные знания, эрудицию и логическое мышление, проявить

умение принимать решения в нестандартной ситуации в условиях ограниченного времени.

Игровая технология дает возможность в значительной мере усилить воспитательный процесс, который определяется теми благоприятными обстоятельствами, в которых оказываются ее участники – игроки. Игра создает прекрасную возможность для активного межличностного воздействия, ибо играть – значит вступать во взаимодействие с партнерами, игра – это своего рода полигон для общественного и творческого самовыражения.

Интеллектуальные игры развивают память, логическое мышление, пространственное воображение, вырабатывают усидчивость, внимательность, целеустремленность, а также способность принимать решения в условиях неопределенности и отвечать за них, а значит, и самостоятельность. Не менее важно умение длительное время концентрироваться на одном виде деятельности (что для гиперактивных ребят выполняет еще и коррекционную функцию).

Интеллектуальные игры учат правильно относиться к неудачам и ошибкам – анализировать причины, делать выводы и применять их в последующем. Помимо интеллекта, развивается изобретательность и творческие способности.

Интеллектуальные игры учат мыслить системно и стратегически, развивают способность к анализу, а самое главное – дети учатся создавать внутренний план действий (ВПД), или, проще говоря, действовать в уме. Этот навык является ключевым для развития мышления в целом, и именно при помощи интеллектуальных игр, его проще всего выработать.

Интеллектуальная игра обладает такой же структурой, как и всякая деятельность, т.е. она включает в себя цель, средства, процесс игры и результат. Помимо воспитательной, она преследует и познавательную, и развивающую цель. Игра носит обучающе — игровой характер, поэтому интеллектуальные игры представляются ребенку не просто забавой, а интересным и необычным занятием.

2. «Разминка»

Ведущий:

— Перед началом торгов проведем разминку, где за каждый правильный ответ вы можете заработать дополнительные деньги.

1. Из скольких разделов по ФЭМП состоит программа каждой возрастной группы? 2. Назовите их (5-количество и счет, величина, форма, ориентировка в пространстве, времени).

3. Какие общедидактические принципы лежат в основе методики обучения ФЭМП? (систематичность, последовательность, постепенность, индивидуальный подход).

4. Методы и приемы – это одно и то же? (Нет). Назовите методы, используемые на занятиях по ФЭМП (словесные, наглядные, игровые, практические).

5. Назовите приемы, используемые на занятиях по ФЭМП (рассказ, беседа, вопросы, описание, показ предметов и действий, игры, упражнения и т.д.)

6. Назовите структуру занятия по ФЭМП (количество частей занятия зависит от возраста и содержания, при изучении нового в младшей группе – 3 части, средняя группа – 3-4 части, старшая – до 5, подготовительная группа – до 7).

7. Обобщенный образ существенных свойств предмета или объекта, точная копия предмета (модель).

8. С какой целью можно применять палочки Х. Кюзенера? (модель числа)

9. Свойство предмета, характеризующее его размер (величина).

10. Инструкция: — Внимательно прослушайте и найдите ошибку в высказываниях:

Нацепив на ноги ласты, под водой плывут гимнасты.
(Аквалангисты).

Воют волками метели, в зимнем месяце апреле. (Апрель – не зимний месяц)

Хорошо в футбол играем, Шайбы часто забиваем. (Не шайбы, а мячи).

А, для тех, кто здоров, вызываем докторов.

У сосны иголки — короче, чем у ёлки. (Иголки у сосны длиннее)

Рыбкам маленький сачок, сплёл умелец-паучок. (Не рыбкам, а мухам).

3. Интеллектуальная викторина «Колесо знаний»

Цель: Закрепить знания в области математики, экологии, безопасности жизнедеятельности, развития речи.

Задачи:

- Поддерживать интерес к интеллектуальной деятельности
- Развивать память, мышление, внимание, быстроту реакции.
- Воспитывать морально-волевые качества: настойчивость в достижении положительных результатов, организованность, взаимопомощь.
- Формировать умения работать в команде.

· Доставить детям радость и удовольствие от игр развивающей направленности

Ведущий: Отлично! А сейчас я Вам расскажу некоторые правила нашей викторины. За каждый правильный ответ команда будет получать очки. Та команда, которая по итогам всех заданий получит большее количество очков — объявляется победителем. Когда отвечает одна команда — вторая не подсказывает, иначе очко засчитывается в пользу соперников. Команды должны отвечать дружно, не ругаться и не ссориться. Вы готовы? Тогда мы начинаем! Запускаем наше колесо знаний!

I тур. Разминка.

Ведущий: Друзья, вы узнали нашего первого гостя? (Да!). Это веселый попугай Кеша. Давайте послушаем, какое задание он приготовил для нас.

Кеша: Здравствуйте — здравствуйте! Я приготовил для вас веселую разминку. Внимание! Внимание! Вопросы очень сложные! Все задания вы найдете в Цветике-семицветике! За каждый правильный ответ команда зарабатывает 1 балл.

Ведущий достает Цветик — семицветик и приглашает участников из команд отвечать на вопросы.

Вопросы:

1. Сколько месяцев в году?
2. Сколько углов у круга?
3. Сколько звезд на небе днем?
4. Сколько ушей у трех мышей?
5. Сколько рогов у двух коров?
6. Сколько огней у светофора?

7. Какие буквы не обозначают звуков?

8. Назовите соседей вторника.

9. Сколько хвостов у четырех котов?

10. Сколько углов у квадрата?

Ведущий подводит итоги первого тура.

Ведущий: Молодцы! Ну, а мы продолжаем!

II тур. Математика — Царица наук!

Ведущий приветствует нового гостя и предлагает участникам послушать задание.

Леопольд: Добрый день, ребята. Как известно, математика — Царица наук. И я очень люблю считать, складывать, вычитать. Но я хочу проверить, как Вы научились решать различные математические задачки. Задания будут трудные, но каждый правильный ответ принесет 1 балл вашей команде!

Задание 1. « Веселые задачки»

1. На плетень взлетел петух,

Повстречал еще там двух.

Сколько стало петухов?(3)

2. Шесть ребят в футбол играли,

Одного домой позвали.

Он глядит в окно — считает

Сколько их теперь играет?(5)

3. На поляне у реки

Жили майские жуки.

Дочка, сын, отец и мать,

Кто успел их сосчитать?(4)

4. В кружку собрала Марина

10 ягодок малины

6 дала своей подружке

Сколько ягод стало в кружке?(4)

5. Четыре спелых груши

На веточке качалось.

Две груши снял Павлуша,

А сколько груш осталось?(2)

6. Сестры-белочки сидели

Вшестером в дупле на ели.

К ним еще одна примчалась-

От дождя она спасалась.

Все теперь сидят в тепле.

Сколько белочек в дупле?(7)

Задание 2 . «Домик чисел».

Участникам раздаются домики, на крыше которых написаны цифры. Задача команд за определенное время вписать в домики как можно больше примеров, что бы в ответе получалось число, указанное на крыше.

В конце тура, ведущий подводит итог и хвалит участников.

Ведущий: Не устали?! Тогда продолжаем!

III ТУР. Развитие речи

Вращается колесо знаний. Появляется новый персонаж — Сова.

Сова: Ааа. Ребята, здравствуйте! Какие вы большие! Вы уже знаете буквы? А читать умеете? Молодцы! Я приготовила для Вас задания. За правильный ответ — получайте 1 балл.

Задание 1. «Антонимы»

1 команда

Скажу я слово высоко, а ты ответишь ...

Скажу я слово далеко, а ты ответишь..

Скажу я слово потолок, а ты ответишь...

2 команда

Скажу я слово потерял, и скажешь ты ...

Скажу тебе я слово трус, ответишь ты...

Теперь начало я скажу —ну, отвечай...

1 команда

Я антоним к слову зной,

Я в реке, в тени густой,

И в бутылке лимонада.

А зовут меня...прохлада

2 команда

Я антоним к слову смех

Не от радости, утех

Я бываю по неволе

От несчастья, и от боли,

От обиды, неудач.

Догадались? Это ...плач.

Ведущий: Пришло время подводить итоги нашей викторины.(подсчет набранных баллов и награждение). Спасибо за веселую и честную игру! До новых встреч!