**Конспект интеллектуальной игры-развлечение в старшей группе**

**с использованием электронного образовательного ресурса**

***«Путешествие в страну сказок»***

**Цель:**Создание условий формирования у детей более глубоких, разносторонних знаний; целостного представления о мире и о взаимосвязи всех его составляющих.

1. Создать условия для расширения и уточнения знания детей об окружающем.
2. Создать условия для развития у детей творческого воображения, возможности раскрепощаться и говорить всё, что думаешь в игровой обстановке.
3. Создать условия в игровой среде и добиваться от детей желания в неё играть.
4. Обеспечить эмоциональное благополучие и содействовать ему; предупреждать утомляемость;
5. Воспитывать самостоятельность в выполнении заданий, активность, интерес к предстоящей деятельности

**Методические приемы:** показ слайдов, беседа, загадки, кроссворд, вопросы.

**Предварительная работа:** Проведение интегрированных занятий в течении учебного года по всем ОО, просмотр мультимедийных презентаций, иллюстраций, проведение экскурсий, участие детей в проекте «Познавательно – исследовательская деятельность»

**Здоровьесберегающие технологии:** Физминутка смены динамических поз

**Оборудование:** мультимедийные средства в обучении. Конверт с письмом; Золотой ключик; часы со сладостями внутри; игрушка-пёс; начерченный кроссворд + маркер; мольберты; чистые листы; маркеры;

 **Тип занятия**: Интеллектуальная игра - развлечение по закреплению изученного материала по чтению художественной литературы в течение учебного года.

**Этапы**

**образовательной деятельности**

**Действия педагога**

**Действия детей**

**Используемые методы, приемы, технологии**

**Предполагаемые результаты**

**1.Организационный момент.**

**Цель:** создание эмоционального настроя детей.(Дети стоят в кругу, звучит сказочная музыка. Почтальон риносит письмо)

Ребята нам письмо.

«Детям  приходит письмо из Сказочной страны:

Здравствуйте ребята! Мы, жители Сказочной страны, обращаемся к вам за помощью. Давным-давно один добрый волшебник изобрёл сказочные часы. Он завёл их золотым ключиком и с этого момента на свет стали появляться сказки. Сегодня в полночь завод часов заканчивается, а ключик куда-то пропал. Если вовремя не завести часы, все сказочные герои замрут. Только представьте: Белоснежка никогда не разбудит прекрасный принц, Кай так и останется жить во дворце Снежной Королевы, гадкий утёнок не станет прекрасным лебедем…

Ребята, помогите найти ключик и подвести часы! Желаем вам удачи!

Жители сказочной страны»

Дети подходят к воротам, на которых надпись «ВХОД В СКАЗОЧНУЮ СТРАНУ».

Около ворот сидит игрушечный пёс.

Эти ворота и есть вход в Сказочную страну, войти в которую не так-то просто. У ворот, как вы видите, сидит верный пёс, который пропустит не каждого.

(раздается голос) « Пройти в Сказочную страну вы сможете, если правильно ответите на вопросы викторины! И тогда вас не тронет верный страж!»

Сосредоточение детей на игре

Словесный, психологический настрой

Гуманно-личностная педагогика

Эмоциональный настрой детей на игру

**1 этап игры**

- Итак, вопросы !!! Они посвящены математике!

Проживают в умной книжке

Хитроумные братишки.

Десять их, но братья эти

Сосчитают все на свете. (Цифры )

С хитрым носиком сестрица

Счёт откроет ...(Единица)

Цифру эту угадай-ка!

Она большая зазнавай-ка.

Единицу сложишь с двойкой,

И получишь цифру ...(Тройка)

Кто-то ночью старый стул

Спинкой вниз перевернул.

И теперь у нас в квартире

Стал он цифрою ...(Четыре)

Если навесной замок

Вверх поднимет хоботок,

То тогда увидим здесь

Не замок, а цифру ...(Шесть)

На косу она похожа,

Но косить траву не может —

Не наточена совсем

И не косит цифра …(Семь)

Цифра шесть перевернулась,

Новой цифрой обернулась! (Девять )

- Какие цифры ещё живут в этом городе?

( голос) Молодцы! Теперь вы можете войти в Сказочную страну.

*Ребята, оглянитесь! Вот мы с вами и очутились в Сказочной стране! Посмотрите: а вот и они — Главные сказочные часы! Нам с вами осталось найти Золотой ключик. Но где нам его искать?*(появляется Буратино)

***БУРАТИНО***

Ой, здравствуйте! А вы кто? Я вас раньше тут что-то не видел!

*-Здравствуй, Буратино! Мы гости в вашей сказочной стране! И  мы ищем Золотой ключик, чтобы подвести Главные сказочные часы; иначе сегодня вечером они остановятся, и что, ребята, произойдёт?*

**БУРАТИНО**

Золотой ключик говорите? Этот что ли? (достаёт у себя ключик и показывает его детям)

*-Мы хотим помочь вашей сказочной стране; дай нам, пожалуйста, ключик!*

**БУРАТИНО**

Нетушки (показывает фигу), кому попало отдавать ключик я не буду, а вдруг вы его украдёте или ещё того хуже – сломаете (вешает ключик на шею). Часы навсегда остановятся, и тогда обо мне никто никогда не узнает: папа Карло не успеет высечь меня из полена.

*-Что же нам тогда делать? Ведь второго такого Золотого ключика нет!*

**БУРАТИНО**

Ну, хорошо. Сначала я проверю, действительно ли вы желаете добра нашей прекрасной Сказочной стране. Справитесь со всеми заданиями – ключик ваш! Согласны?

Ответы детей.

Информационно-коммуникативные технологии

Эмоциональное погружение в действительность, познавательный интерес.

Воспитывать интерес к математике.

Эмоциональное погружение в действительность, познавательный интерес.

**2 этап игры**

Для начала отгадайте загадки.

1 Не портной, а всю жизнь с иголками ходит? (ёж)

2 По горам, по долам ходит шуба да кафтан. (овца)

3 Кто в лесу зимой холодной, ходит очень злой, голодный? (волк)

4 Маленькие ножки

  Боится кошки

  Живёт в норке

  Любит корки     (мышь)

5 Хвост пушистый, мех золотистый

  В лесу живёт, в деревне кур крадёт  (лиса)

6 Снег на полях, лёд на реках

   Вьюга гуляет, когда это бывает?  (зимой)

7 На потолке в уголке висит сито

  Не руками свито    (паутина)

8 Вьётся верёвка, на конце головка  (змея)

9 Тает снежок, ожил лужок

  День прибывает, когда это бывает?  (весной)

Мотивация к познанию через игру

Задания на развитие памяти, быстроту реакции, сообразительность, находчивость, логическое мышление.

Эмоциональное погружение в действительность, познавательный интерес.

**2 этап игры**

**БУРАТИНО**

Раз вы пришли в нашу Сказочную страну, значит, вы любите читать сказки!? Сейчас я и это проверю!

Мы с вами будем отгадывать кроссворд (подходят к стене, на котором висит кроссворд)! Я его сам придумывал, целых две ночи не спал!

(дети сидят на полу по-турецки; Буратино читает задания; воспитатель вписывает ответы)

**ПО ВЕРТИКАЛИ:**

1. Профессия Айболита.

2. Напиток, которым Мальвина угощала Буратино.

 **ПО ГОРИЗОНТАЛИ:**

1. Волшебный конь, у которого одна шерстинка была чёрная, другая – бурая.

2. Что оставила перед смертью мать Василисе Прекрасной, чтобы та в трудную минуту могла обращаться за советом и помощью.

3. Овощ, который вытащили общими усилиями.

4. Как зовут мальчика со шрамом на лбу в виде молнии из одноимённого фильма, который учился в школе волшебства и магии «Хогвардсе»?

5. В стихотворении Корнея Чуковского друзья вытащили его из болота.

6. Назовите автора сказки «12 месяцев».

7. Назовите художника-иллюстратора детских книг, которого легко узнать по наличию рамочек вокруг текста и иллюстраций.

8. Это приспособление помогло солдату пройти мимо трёх огромных собак.

9. Этим блюдом журавль угощал лису.

10. Какой герой русской народной сказки ловил рыбу оригинальным способом?

(кроссворд)

 **БУРАТИНО**

Молодцы! Весь кроссворд отгадали – ни одной пустой клеточки не оставили! Вижу, что сказки вы любите!

Наводящие логические вопросы для ответа ребенка, если он затрудняется ответить

Игровая технология

Эмоциональный настрой

Развивать логическое мышление, память, внимание, сообразительность, восприятие.

**Физминутка**

*-Настало время всем немного отдохнуть, я предлагаю провести физминутку для друзей*

ФИЗМИНУТКА «МАЛЕНЬКИЙ ГНОМ»

Жил-был маленький гном (приседают, встают)

У гнома был маленький дом (изображают руками «крышу» над головой)

Гномик кашу варил («помешивают» кашу)

И всем – всем - всем говорил (показывают друг на друга)

«Все мы, и ты, и я – друзья! (кладут руку на плечо соседа)

В гости ко мне прибегайте (бег на месте)

Ноги вытирайте! («вытирают» ноги)

Садитесь за стол (приседают)

Кашей угощайтесь! (имитируют действия с ложкой)

И друг другу – улыбайтесь! (улыбаются)

Релаксация, смена динамических поз

Здоровьесберегающий подход

Дети выполняют физминутку

**3 этап игры**

 *-Ну, что Буратино, теперь-то ты дашь нам Золотой ключик? Ведь с твоим заданием мы справились!*

 **БУРАТИНО**

Нетушки, какие вы хитренькие! У меня есть для вас ещё несколько конкурсов! А считать вы умеет?

 Тогда решите мои сказочные задачки. Готовьте свои пальчики, будем с вами считать.

* Сколько героев тянули репку в сказке «Репка»?
* Карлсон с Малышом сели пить чай с плюшками. Каждый съел по 3 плюшки, и на тарелке осталось ещё 1 плюшка. Малыш задумался: «Сколько плюшек было в тарелке до чаепития?»
* На цветике-семицветике осталось 3 лепестка. Сколько желаний девочки уже исполнилось?

**БУРАТИНО**

Молодцы! Всё-то вы умеете, всё-то вы знаете! А рисовать вы любите?

Ответы детей.

Игровая технология

Учить решать логические задачи на смекалку, активизировать мыслительную и познавательную деятельность.

Эмоциональный настрой

**4 этап игры**

Следующее наше задание называется «Художники». Нам надо выбрать трёх детей – основных участников. Ваша задача, ребята, нарисовать сказочного персонажа так, чтобы остальные дети его узнали и отгадали.

*Участникам предлагаются имена различных сказочных персонажей (Кот в сапогах, Золотая рыбка, Буратино или др.), которых они и изображают.*

*Через некоторое время остальные дети угадывают 1) имя героя 2) название сказки.*

Выполнение задания.

Задания на развитие обще-интеллектуальных умений – рисование, сравнения, мышления.

Эмоциональный настрой

Воспитывать эмоциональный отклик на хорошо знакомые и любимые сказки, дружбу.

**Заключительный этап.**

-*Ну, а теперь-то Золотой ключик наш?*

 **БУРАТИНО**

Молодцы, ребята! На этот раз вы справились со всеми испытаниями, поэтому Золотой ключик теперь ваш!

 *Буратино отдаёт Золотой ключик воспитателю, который и «заводит» часы.*

 **БУРАТИНО**

Ребята, а какие у нас часы?

А что может произойти со сказочными часами?

 *Воспитатель потряхивает часы, открывает их, и обнаруживаются конфеты, которые раздаются детям.*

 **БУРАТИНО**

Ура! Ребята, вы завели наши Главные сказочные часы, и теперь сказки по-прежнему будут радовать детей и взрослых, учить нас всех смелости, доброте, мудрости. Спасибо вам!

-Ребята, мы помогли жителям Сказочной страны, а теперь нам пора возвращаться обратно в детский сад. До свидания, Буратино!