

Надежда Кораблева

Сценарий развлечения «Что? Где? Когда?» в старшей группе (в рамках участия в проекте «Сторисек» по сказкам Мамина – Сибиряка).

Интеграция областей:

- познавательное развитие
- речевое развитие
- социально – коммуникативное развитие
- художественно - эстетическое

Цель: создание радостного настроения, развитие мышления, памяти, внимания.

Задачи:

Образовательные:

- формировать представление детей о творчестве Мамина – Сибиряка.
- формировать умение отгадывать загадки.
- формировать умение работать со схемой в игре с блоками Дьенеша.
- формировать представление детей о жизни животных через художественную литературу.

Развивающие:

- развивать логическое мышление, внимание, память.
- развивать диалогическую речь.

Воспитательные:

- воспитывать умение работать в команде.
- прививать любовь к книге.
- воспитывать умение выигрывать и проигрывать в играх соревновательного характера.

Предварительная работа: чтение книг Мамина-Сибиряка, игры с блоками Дьенеша.

Оборудование: портреты писателей, картинки с изображением сказочных героев, цифры от 1 до 6, большой игральный кубик, конверты с вопросами и дидактическим материалом к ним, блоки Дьенеша.

Образовательные технологии:

- технология «Сторисек»
- здоровьесберегающие (частая смена видов деятельности, контроль осанки)
- социо-игровые (выполнение игровых заданий в командах)
- технология развивающего обучения Золтана Дьенеша

Ход проведения:

1. На доске висят портреты трёх писателей. Дети находят среди них портрет Мамина-Сибиряка. Вспоминаем сказки, которые написал Мамина-Сибиряк. Дети делятся на 2 команды и выбирают название команд (Серая Шейка и Комар Комарович). Воспитатель объясняет правила игры. Дети бросают игральный кубик и находят цифру, под которой прячется сказочный герой, играющий в этом раунде против ребят. Воспитатель берёт конверт с вопросами для каждой команды и задаёт вопросы. За правильные ответы команды получают фишки. Кто больше заработает фишек, тот и выиграл.

2. Конкурсные задания:

1 раунд: «Угадай сказку». Каждой команде выдаются картинки с изображением животных. Надо угадать в какой сказке встречаются эти герои.

а) «Сказка про Комара Комаровича – длинный нос и про мохнатого Мишу короткий хвост» (комар, медведь, лягушка)

б) «Сказка про храброго зайца – длинные уши, косые глаза, короткий хвост» (заяц, волк)

2 раунд: «Угадай героя сказки, который так говорит»

а) Уж это всё моё! Моя вода... Ах, как весело... тут и травка, и цветочки. И это всё моё. (козявочка из сказки «Сказка про козявочку»)

б) А я жила в клетке... в клетке и родилась, и выросла, и жила. Мне всё хотелось полетать, как другие птицы. Клетка стояла на окне, и я всё смотрела на других птичек... Так им было весело, а в клетке так тесно (канарейка из сказки «Сказочка про воронушку – чёрную головушку и жёлтую канарейку»).

Музыкальная пауза. Под. игра «Передай обруч» (дети стоят в кругу, взявшись за руки, надо пройти сквозь обруч не отпуская рук) – чья команда быстрее. Игра проводится под музыку «Дружба- это не работа».

3 раунд: Сложи картинку из частей, из какой сказки может быть этот герой.

а) Ворона – «Сказочка про воронушку – чёрную головушку и жёлтую канарейку»

б) Заяц – «Сказка про храброго зайца – длинные уши, косые глаза, короткий хвост»

4 раунд: Угадай загадки и сказку в которой могут быть эти герои

а) «Серая Шейка»

Говорят, что я трусливый.

В сказке якобы, хвастливый.

Всё не так мои друзья,

Просто осторожный я. (заяц)

Всех зверей она хитрей,

Шубка рыжая на ней.

Пышный хвост её краса.

Этот зверь лесной - (лиса)

Как моряк вразвалочку,

Ходит вперевалочку,

В ил ныряет баламутка....

Кто скажите это? (утка)

б) «Сказка про Комара Комаровича – длинный нос и мохнатого Мишу – короткий хвост».

Вперевалку зверь идёт

По малину и по мёд.

Любит сладкое он очень.

А когда приходит осень,

Лезет в яму до весны,

Где он спит и видит сны. (медведь)

(медведь)

Не зверь, не птица.

Нос как спица.

Летит – пищит, сядет - молчит.

Кто его уьёт, свою кровь прольёт. (комар)

Ноги - лапы зелены.

Пруд – её избушка.

Пища – злые комары...

Это же! (лягушка)

Музыкальная пауза: Под. игра «Передай кеглю» (под музыку) – кто быстрее.

5 раунд: Каждой команде даётся карточка с изображением героя из сказки «Серая Шейка». Дети должны изобразить этого героя, с помощью пантомимы так, чтобы другая команда отгадала. (охотник, лиса)

6 раунд: Каждой команде даются блоки Дьенеша. Надо собрать лягушку по схеме из сказки «Сказка про Комара Комаровича длинный нос и мохнатого Мишу короткий хвост». Когда дети закончат работу, правильный ответ появляется на доске.

3. Подведение итогов. Награждение.