

## **Сценарий интеллектуальной игры клуба весёлых и находчивых «Гонки за знаниями»**

*Участники:* педагоги, дети и родители группы

*Направление деятельности:* Социально-коммуникативное развитие

**Цель:** Повышать уровень компетентности родителей в вопросах дошкольной подготовки старших дошкольников, используя нетрадиционные формы и методы учебно-поисковой деятельности.

**Задачи:**

1. Продолжать развивать коммуникативные качества и самооценку детей и их родителей, через организацию совместной деятельности;
2. Обогащать имеющиеся у детей и родителей навыки совместной деятельности нетрадиционными формами учебно-познавательной деятельности;
3. Способствовать сплочению семей через стремление к единой цели - воспитанию, обучению и развитию детей, качественной подготовки их к обучению в школе.

*Интеграция образовательных областей:* познавательное развитие, физическое развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое развитие.

*Предварительная работа:* составление с детьми «схем-шифровок» по сказкам, разучивание стихов, работа по реализации ООП по темам используемых заданий.

*Материалы и оборудование:* «шифровки» к сказкам; карточки с заданиями: «вставь пропущенную букву», «определи количество букв в слове», «раздели слово на слоги», «поставь знаки = < >», «села мышка в уголок, съела букочки кусок», «прятки с буквами»; раздаточный материал для работы с кругами Эйлера, обручи красного и синего цвета; карандаши простые, цветные, фломастеры; мешочки для метания, ёмкость для ловли; фонограмма песни КВН; фишки для оценочных результатов (солнышки, капельки); секундомер.

### **Ход игры**

*Ведущий:* Дорогие друзья! Мы открываем КВН! (звучит куплет песни «Мы открываем КВН», все стоя хлопают, приветствуя открытие игры).

*Ведущий:* В игре клуба весёлых и находчивых принимают участие две команды. Для оценки умений и знаний каждой команды работает компетентное жюри (представление членов жюри).

Результаты каждого конкурса оцениваются в баллах. По количеству баллов на табло каждой из команд будут прикрепляться условные значки. Одной команде – солнышки, другой – капельки. Результаты объявляются после каждого этапа игры.

*Ведущий обращается к игрокам:*

Мы КВН начинаем сейчас,  
Навыки, знания проверим у вас.  
И так, КВН открываем  
Команды мы представляем!  
Здесь «Знатоки» играют у нас,  
Здесь – «Знайки».  
Все игроки просто класс!  
Познакомились? Прекрасно!  
Кто и где – теперь нам ясно!

### **Вступительный этап состязания:**

*Представление команд:*

1 команда

Капитан -

Все члены команды -

Капитан -

Все -

Наша команда:

«Знайки»

Наш девиз:

«Один за всех, все за одного!»

(девиз произносится с символическим накладыванием рук детей и родителей в единую связку и их раскачиванием вверх-вниз).

2 команда

Капитан

Все члены команды

Капитан

Все

Наша команда:

«Знатоки»

Наш девиз:

«Мы – едины!»

(девиз произносится с символическим накладыванием рук детей и родителей в единую связку и их раскачиванием).

*Приветствие команды обеих команд произносят одновременно хором друг для друга:*

Соперников мы уважаем

Победы им пожелаем!

Сами не отстанем.

Лидерами станем!

**Ведущий:** Скоро наши ребята пойдут в школу. Но уже сейчас они много узнают, изучают, умеют. Помогаем им в этом мы, взрослые – педагоги детского сада, родители. Вся наша сегодняшняя игра и будет посвящена знаниям, которыми дети должны овладеть на пороге школьной жизни,

помогут им соревноваться и покажут мастер-класс своей готовности к школьной жизни со своими детишками наши уважаемые родители.

### **Первый этап: Разминка**

**Ведущий:** дети, готовясь в школу уже знают какие предметы они будут изучать. Родители прошли все ступени школьной жизни.

Задание: команды по очереди называют, какие предметы изучаются в школе. Вначале отвечают дети, затем в игру вступают родители.

**Ведущий:** очень много предметов изучат наши дети за всю свою школьную жизнь. Сегодня этапы КВН будут соответствовать предметам, которые встретятся детям на их начальном школьном пути.

### **Второй этап ОБЖ**

**Задание родителям:** по схемам (зашифрованным детьми сказкам), определить и назвать сказку. Затем, на основе сюжета сказки, сначала от имени персонажа сказки (с использованием атрибутов), а затем от своего имени дать детям совет-наставление по соблюдению правил безопасного поведения.

Если расшифровка схемы вызывает затруднение, то дети подсказывают в игре «Что за сказка мы не скажем, а что в ней делают покажем» - дети в пантомиме изображают действия по сказке.

В помощь игрокам предоставляются различные атрибуты, игрушки-образы персонажей сказок, элементы одежды, в которые они могут одеваться для произнесения слов-наставлений (шапочка доктора, куклы би-ба-бо, мягкие игрушки, яблоко, богатырский шлем и меч и т.д. )

*Условие: наставление от имени персонажа родители произносят, принимая нужный образ поведения, речи, мимики.*

**Переменка:** Игровое упражнение в парах «родитель - ребёнок». Научить взрослых и детей взаимодействовать друг с другом в роли игровых партнёров.

**Поиграем с руками друг друга:** руки встретились, познакомились, подружились, поссорились, помирились, попрощались.

### **Третий этап Математика**

1. Задание детям: На указанных на карточках цифровых парах установить знаки: = < >;

2. задание: «Ты мне, я тебе» - дети из команд задают друг другу задачи. Побеждает команда, у которой меньше было допущено ошибок.

**Ведущий задаёт родителям** загадки-шутки в стихах. Побеждает команда первой давшая правильный ответ.

3. Задание: **Выполняется совместно родитель-ребёнок** на скорость – в какой команде больше будет первенств по выполнению заданий, та команда получает призовое очко. Игроки чередуются.

### **Круги Эйлера**

На ковре положены по два обруча разных цветов так, чтобы они пересекались друг с другом, и получалось три поля.

Командам раздаются плоскостные круги

- положить кружки так, чтобы:

в красном круге их было 2, а в синем – 1;

- в красном – 3 и в синем

- в красном – 3, в синем – 4

- в красном – 2, в синем – 2

- в красном – 2, в синем - 2

- в красном – 4

- в красном – 3, в синем – 3

### **Перемена**

**Игра «Зеркало»** - родитель и ребёнок из каждой команды становятся перед зеркалом. Дети должны повторять движения своего партнёра (родителя), которое видят в зеркале. Очки зарабатывают команды с более точной передачей движений. (По три пары от команд).

### **Четвёртый этап**

### **Чтение**

Ведущий: на этом уроке читают тексты произведений, пересказывают рассказы, сказки. Тема нашего занятия «Поэтическое творчество», но главное условие – выразительное чтение стихов.

Дети от обеих команд по очереди читают стихи заученные как в детском саду, так и дома. Родителям тоже предлагается поучаствовать в чтении стихов, за что командам присуждаются призовые очки.

### **Пятый этап**

### **Русский язык**

**Задание детям подготовительной группы:** на карточке в словах с пропущенными буквами (4-5 слов), вписать нужную букву. В получившихся словах провести звуковой анализ, составив схему.

Если какое-то слово вызвало у ребёнка затруднение, он обращается к родителю за помощью.

Жюри оценивает не только качество выполнения детьми задания, но и педагогическую составляющую подсказки – намёк, образность и т.п.)

**Задание детям старшей группы:** Дописать букву по остаточному элементу – (Села мышка в уголок, съела буковки кусок).

*Родители в это время также выполняют задание: найти на предложенной схеме контуры всех возможных букв – «Прятки с буквами».*

*(В какой команде наибольшее количество будет найдено букв, та команда побеждает), (1- г, п, х, ю, о, р, л, у; 2- г, п, т, н, ш, е, ю, р, ф, о, ч)*

### **Перемена**

Эстафета «Попади в цель». Дети выстраиваются в две колонны (по командам), а по одному взрослому (мужчины) становятся напротив детей, с ёмкостью для ловли мешочков. Побеждает команда, у которой больше пойманных мешочков.

### **Шестой этап**

### **Бой капитанов**

Задание: капитанам будут задаваться познавательные и шуточные вопросы. Результат жюри подсчитывает по количеству правильно данных ответов за одну минуту.

*Вопросы капитану команды*

*«Знайки»:*

**Что выше?**

Слон или крокодил?

Грузовик или легковая машина?

**Кого больше?**

Чего в реке больше рыбы или окуней?

Чего в квартире больше мебели или стульев?

**Правда или ложь**

Все кошки полосаты.

Папа такой сильный, что может поднять слона.

На яблоне выросли бананы.

**Назови число**

Какое число стоит перед 16?

Какое число стоит между 4 и 6?

Я задумала число, если к нему

Прибавить 1, то будет 10.

Назови задуманное мной число.

*Вопросы капитану команды*

*«Знатоки»*

**Что выше?**

Горка или песочница?

Стол или стул?

**Кого больше?**

Кого в зоопарке больше зверей или медведей?

Кого у нас в группе больше детей или мальчиков?

**Правда или ложь**

В Белгороде есть зоопарк.

Заяц съел на обед волка.

На ёлке сливы не растут.

**Назови число**

Какое число стоит после 8?

Какое число стоит между 7 и 8?

Я задумала число, если к нему

прибавить 1, то будет 6. Назови

Какое число я задумала.

### **Музыка**

Игра «Угадай мелодию». *Играют взрослые члены команд.* После того как песня угадана, дети и родители исполняют куплет этой песни.

Подведение итогов игры.

Жюри объявляет результаты игры.

Вед.

Всем спасибо за вниманье,  
За задор и звонкий смех,  
За азарт соревнования,  
Обеспечивший успех.  
Вот настал момент прощанья,  
Будет краткой моя речь,  
Скажем все мы: «До свиданья,  
До счастливых новых встреч!»

Дискотека дружбы.

Награда за знания, умения, смекалку – медали-эмблемы со словами:  
«Знаток», «Знайка».