

Всероссийская общественная организация
содействия развитию профессиональной сферы
дошкольного образования «Воспитатели России»

И.И. Казунина

**“МИР ГОЛОВОЛОМОК” для
развития интеллектуальных
способностей детей
в условиях ДОО и семьи**

Методические рекомендации
Интерактивное практическое пособие

Серия «Воспитатели России»

2023

Всероссийская общественная организация содействия
развитию профессиональной сферы дошкольного
образования «Воспитатели России»

СЕРИЯ «ВОСПИТАТЕЛИ РОССИИ»

И.И. Казунина

**МИР ГОЛОВОЛОМОК.
для развития интеллектуальных способностей
детей в условиях дошкольной
образовательной организации и семьи**

Интерактивное пособие

Москва 2023

УДК 373.2; 62

ББК 74.1

СЕРИЯ «ВОСПИТАТЕЛИ РОССИИ»

Одобрено Экспертным советом Всероссийской общественной организации содействия развитию профессиональной сферы дошкольного образования «Воспитатели России».

Серия методических рекомендаций ВОО «Воспитатели России» подготовлена при поддержке Фонда президентских грантов в рамках проекта «Дошкольное воспитание: новые ориентиры для педагогов и родителей».

Руководитель проекта – Лариса Николаевна Тутова, заместитель председателя Комитета Государственной Думы ФС РФ по образованию и науке, руководитель ВОО «Воспитатели России».

Главный редактор серии методических рекомендаций ВОО «Воспитатели России» – Дмитрий Александрович Доник.

Казунина И.И.

МИР ГОЛОВОЛОМОК. для развития интеллектуальных способностей детей в условиях дошкольной образовательной организации и семьи : интерактивное пособие / Казунина И.И. – Электрон. текстовые дан. (4,93Mb). - Москва, ВОО «Воспитатели России». - 2023.

ISBN 978-5-907639-15-7

В интерактивном информационно-методическом сборнике «МИР ГОЛОВОЛОМОК» для развития интеллектуальных способностей детей в условиях дошкольной образовательной организации и семьи представлен опыт работы инновационных площадок федерального уровня НИИ дошкольного образования ВОО «Воспитателей России» по созданию дополнительных условий взаимодействия с семьями воспитанников детского сада, формирования сообщества единомышленников: педагогов и родителей. Предложен продуктивный опыт российских детских садов по поиску эффективных средств развития у детей любознательности и познавательных действий в условиях ДОО и семьи. «МИР ГОЛОВОЛОМОК» позволил расширить спектр эффективных образовательных средств для интеллектуального развития детей. Создать инновационную образовательную среду, способствующую познавательному и творческому развитию детей в детском саду и семье.

УДК 373.2; 62

ББК 74.1

© Казунина И.И., 2023
© ВОО «Воспитатели России», 2023

Оглавление

Познавательная игра для детей подготовительной группы «Сказочное путешествие в мир головоломок»	2
«Путешествие в Зазеркалье» Конспект занятия с использованием игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК» №1 (для детей старшего дошкольного возраста)	5
«В поисках гномика Логика» Конспект занятия с использованием игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК. ПУГОВИЦЫ» № 2 (для детей старшего дошкольного возраста)	7
«Сказки страны Головоломии» Авторские сказки для использования в образовательной деятельности	9
Головоломка «Слагалица». 1-й уровень сложности.	10
«Новогодние игрушки» Конспект занятия с использованием головоломки «Складушки» из игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК» № 1 (для детей старшего дошкольного возраста)	13
Игровая ситуация «Ремонт космодрома»	15
«Спасение Королевства Головоломок» Конспект образовательной деятельности по использованию игрового набора «Мир головоломок» в подготовительной к школе группе	17
«Путешествие в лес» Конспект занятия «Смарт - тренинг для дошкольников. МИР ГОЛОВОЛОМОК» в старшей группе	19
«Во саду ли, во огороде» Конспект занятия «Смарт - тренинг для дошкольников. МИР ГОЛОВОЛОМОК» в старшей группе	22
«Путешествие в удивительный мир логических игр разных стран» Конспект занятия	23
«Путешествие в страну головоломок» Конспект занятия по ФЭМП	26
«Терем-теремок» Конспект занятия с детьми средней группы с использованием технологии «Смарт-тренинг. МИР ГОЛОВОЛОМОК».	28
Досуг «В гостях у тётушки Головоломки»	31
«Свеча памяти блокадного Ленинграда» Поделка ко Дню снятия блокады Ленинграда с детьми подготовительной группы.	33
«Юнармейцы» Квест с использованием игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК» № 1 для детей старшего дошкольного возраста	39
«Форт Боярд», или «На пути к сокровищам». Квест	42
«Дорогой добрых дел». Игра-путешествие. Методическая разработка с использованием игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК» № 1 для детей старшего дошкольного возраста	44
«Тонущий остров» интерактивное приключение для старших дошкольников с использованием игрового набора	45
«МИР ГОЛОВОЛОМОК» № 1. Методическая разработка	45

Познавательная игра для детей подготовительной группы «Сказочное путешествие в мир головоломок»

Цель: развивать предпосылки формирования логического мышления дошкольников.

Задачи:

Образовательные:

Продолжать знакомить детей с играми-головоломками: «Складушки», «Слагалица», «Танграм», лабиринтами, ребусами. Упражнять в умении составлять фигуры по заданному силуэту, по образцу. Формировать интерес к играм с головоломками.

Развивающие:

Развивать внимание, логическое мышление, мелкую моторику, зрительную координацию, познавательный интерес, умение отвечать на вопросы.

Воспитательные:

Воспитывать самостоятельность через конструктивную деятельность детей дошкольного возраста.

Воспитывать взаимопомощь, уважение друг — другу, усидчивость, интерес к занятию.

Материал: головоломки: «Складушки» (фишки формата А-4, карточка с заданием), «Слагалица», «Танграм», «Ребусы» лабиринты, смайлики настроения.

Словарь: Складушки, слагалица, танграм.

Ход занятия:

(Под музыку «Маленькая страна» дети входят и встают полукругом.)

Воспитатель: Ребята, посмотрите, сколько сегодня гостей пришло к нам. Давайте поздороваемся с ними. *(Здороваются).* Молодцы!

Далеко за горами, за морями, за дремучими лесами есть волшебная страна. Хотите мы отправимся с вами в Сказочное путешествие в мир головоломок?

У нас с вами будет две команды. *(дети придумывают сами или даются названия сразу).*

-А на чем мы сможем туда отправиться? *(на машине, самолёте, поезде, корабле и т.д.)*

-Мы сегодня с вами полетим на самолёте, но не на простом, а волшебном ковре-самолете, но мы должны его сделать сами, в этом нам поможет игра-головоломка «Складушки».

«Складушки» Дети составляют рисунок ковра-самолёта *(с опорой на образец) путём соединения квадратов так, чтобы углы и стороны совпадали по цвету.*

Воспитатель: Вот наш волшебный ковер-самолет, он домчит нас в сказочную страну. Только нужно сказать волшебные слова:

*Ковёр - самолёт,
возьми нас в полёт,
Взлетай в вышину,
неси в волшебную страну.*

(Дети становятся на ковер, говорят слова, звучит музыка полета.)

- Вот мы и прилетели.

Воспитатель: Вот мы и в лесу. Посмотрите, как здесь красиво. Какое-то сказочное дерево. *(в зале стоит макет дерева с яблоками и листочками, а что бы узнать, что это за дерево нужно отгадать загадку).*

*Гуси-лебеди летели,
Унести детей хотели.
Что за дерево стояло
И ребят от них скрывало? (Яблоня)*

(Ответы детей)

Воспитатель: Яблонька заколдована, яблочки и листики не простые, волшебные, с

загадками. *(На дереве рядом с яблоками висят листочки с номерами).*

Воспитатель: Поможем яблоньке? *(Ответы детей)* Задания будут трудными, но интересными. Вы должны будете показать все чему вы научились. Желаю удачи.

Давайте сорвем первый листок и узнаем, что нам необходимо сделать.

1. Головоломка «Слагалица»

Воспитатель: -Любите отгадывать загадки? Тогда слушайте первую загадку.

- Четыре стены, печь внутри,
Крыльцо снаружи, спасает от стужи. *(Дом)*
- В какой сказке в три домика? *(«Три поросёнка»)*
- В какой сказке в домике жило много зверей? *(«Теремок»)*
- В какой сказке сгорел дом? *(«Кошкин дом»)*
- В какой сказке с окна кто-то укатился? *(«Колобок»)*
- В какой сказке надо дернуть за верёвочку, чтобы дверь открылась?

(«Красная шапочка»)

- Давайте соберём первую отгадку (дом) из деталей головоломки. *(дети собирают головоломку «Дом»)*

3 задание: «Танграм»

Воспитатель: - Давайте сорвём волшебный листочек. На нём следующая загадка:

Волшебный квадратик.

То гусь, то солдатик,

То лебедь, то лошадь,

То мышь, то калоша,

То домик, то гномик,

То гриб, то цветок,

Квадрат - уникальный,

Сыграем дружок! (Танграм)

- Чтобы выполнить задание, нужно выложить из комплекта геометрических фигур силуэт. Я покажу вам картинку, вы постараетесь выложить изображение. *(в конверте задание лежит «Танграм» и схема лисички или зайчика.)*

(Дети называют сказки с этим героем)

4 задание: головоломка- «Ребусы».

Воспитатель: Давайте оторвём следующий листочек с яблоньки и узнаем следующее задание. На листочке у нас еще одна загадка

Ее загадаешь -

Себя проверяешь,

Ее отгадаешь -

Радость получаешь! (Головоломка)

Это загадка, в которой зашифрованы слова. Вам даётся название сказки, ваша задача его отгадать. Нужно поставить все буквы в правильном порядке и тогда появится зашифрованное слово. Внимание на экран!

(Команды выполняют задание, на экране ребусы)

Игра со зрителями:

Игра «Не зевай, быстро отвечай». *(Воспитатель бросает мяч ребенку и задает вопросы. Ребенок получивший мяч, должен быстро ответить.)*

- Наш мячик веселый по кругу пойдёт, ответ на все вопросы найдёт.

«О какой сказке идет речь?»

-В дом хозяева вошли - беспорядок там нашли *(Три медведя)*

-Мышка к ним пришла на помощь, вместе вытянули овощ *(Репка)*

- Лечит разных малышей, лечит птичек и зверей *(Айболит)*

-Помогла нам яблонька, помогла нам печка *(Гуси-лебеди)*

-Нам не страшен серый волк *(Три поросенка)*

- Сяду на пенек, съем пирожок (*маша и медведь*)
- И сбежали от грязнули и чулки, и башмаки (*Мойдодыр*)
- Приходите, Тараканы, я вас чаем угошу (*Муха-Цокотуха*)
- Не пей из копытца, козленочком станешь (*Сестрица Аленушка и братец Иванушка*)
- Свет мой зеркальце, скажи, да всю правду доложи (*Сказка о мертвой царевне и 7 богатырях*)
- Не ходите дети в Африку гулять! (*Айболит*)
- Еще пуще злится старуха: не хочу быть столбовою дворянкой! (*Сказка о рыбаке и рыбке*)

Воспитатель: Молодцы! Вы справились с заданием
(*Звучит волшебная музыка*)

5.Задание: (Следующий листочек на яблоньке)

Головоломка «Лабиринт» (*Дети из команды выбирают одного человека*)

Ждали маму с молоком,

А пустили волка в дом...

Кем же были эти

Маленькие дети? (Семеро козлят)

- Посмотрите, ребята, кто не может найти дорогу до своего дома? (*иллюстрации из сказки «Волк и семеро козлят»*).

- Что же делать? Как же быть? Поможем маме дойти до дома? (*Фломастером нарисуйте путь домой*)

Вы на стрелочку смотрите,

И с дороги не сверните,

До конца пути дойдите.

Маме нашей помогите

Музыкальная разминка

6 задание: головоломка «Осенний кубик»

Воспитатель: А у нас остался последний листочек и снова загадка.

Он взлетает на забор,

Но не думайте, что вор,

Песню громкую поет,

Тотчас солнышко встает.

Кто же солнечный пастух?

На забор взлетел... (Петух)

(Дети вспоминают сказки где есть петушок).

Воспитатель: Ребята, используя головоломку «Осенний кубик» вам надо сложить петуха, который громко споёт и поможет нам расколдовать яблоньку. (*Дети складывают петуха*)

- Ребята, нам удалось расколдовать яблоню, но если бы вы ленились, часто ссорились, то и наше волшебство бы не получилась. Но вы молодцы! Вы были дружными и внимательными! Будьте такими всегда.

- Яблонька очень благодарна вам и хочет угостить вас спелыми наливными яблочками.

А теперь пришло время вернуться в детский сад. Чтобы отправиться обратно, нам надо сказать волшебные слова.

Два раза хлопни,

Три раза топни.

Вокруг себя обернись,

Снова в группе очутись!

Воспитатель: Ребята, понравилось ли вам путешествие? Где мы с вами побывали? С какими испытаниями мы справлялись? (*Ответы детей*)

Рефлексия: какое у вас настроение после нашего путешествия? Выберите смайлик,

который подходит вашему настроению.

А	Р	Ы	К	Т	Ы	Й	Л
5	2	3	1	6	7	8	4

Х	М	Й	Н	О	Ы	Т	А
3	1	8	4	2	7	6	5

А	М	Е	Ы	Н	Й	Л	С
2	1	5	7	6	8	4	3

«Путешествие в Зазеркалье» Конспект занятия с использованием игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК» №1 (для детей старшего дошкольного возраста)

Цель: повторение и закрепление знаний и умений детей, полученных в ходе игровых занятий с использованием технологии смарт-тренинга для дошкольников.

Задачи:

- способствовать развитию познавательного интереса;
- развивать смекалку, логическое мышление, сообразительность, внимание, креативность мышления, творческие способности через игры-головоломки;
- воспитывать самостоятельность, инициативность, целеустремленность.

Материал: игры-головоломки «Складушки», «Слагалица», «Репка», «Осенний кубик», «ГАЛА-КУБ»; картинки с героями сказки «Алиса в Стране чудес».

Предварительная работа: игры с головоломками из игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК» № 1; чтение сказки Льюиса Кэрролла «Алиса в Стране чудес».

Ход занятия

Вводная часть

Здравствуйте, дети! Красивый Белый Кролик из сказки «Алиса в Стране чудес» приглашает нас в Зазеркалье, в гости к Шляпнику на чаепитие. Отправимся в путешествие?

Основная часть

Белый сказочный крольчонок

Приглашает нас на чай.

Поспешим за ним мы дружно,

В норку желтую ныряй!

Какое задание прозвучало в стихотворении? (Ныряй в желтую норку.)

С помощью какой головоломки мы сможем выполнить это задание? («Складушки».)

Какой узор поможет нам попасть в Зазеркалье? (Узор из желтых кружочков.)

Правильно, нужно выложить узор только из желтых кружочков с помощью головоломки «Складушки». Предлагаю приступить к заданию.

Молодцы, дети, справились с заданием! Нырнули в желтую норку за Кроликом.

А в норе волшебный город.

В гости к Шляпнику идем.

Но сперва хозяйский домик

Мы найдем и соберем!

С помощью какой головоломки мы можем собрать домик Шляпника? («Слагалица».)

Предлагаю по схеме собрать домик Шляпника с помощью головоломки «Слагалица».

Молодцы, дети, домик Шляпника готов!

Сам хозяин нас встречает

И за стол всех приглашает.

Кресло мягкое найдите

И с дороги отдохните!

С помощью какой головоломки мы сможем собрать кресло? («ГАЛА-КУБ».)

Предлагаю собрать кресло по схеме с помощью головоломки «ГАЛА-КУБ».

Молодцы, дети, справились с заданием!

Гости в креслах отдыхают,

Шляпник стол им собирает,

Чайник только не найдет,

Кто же чайник соберет?

-Дети, поможем Шляпнику собрать чайник? Подумайте, какая головоломка для этого нам понадобится? («Репка».) Правильно! Предлагаю найти подходящую схему и собрать чайник. Молодцы, Шляпник доволен!

Стол накрыли, чай готов,

Не хватает пирогов.

Пироги с малиной, грушей - Собери по цвету, кушай!

Какое задание нам дает Шляпник? (Собрать пироги по цвету.)

Какую головоломку будем использовать? («Складушки».)

Предлагаю «испечь» пироги с малиной и грушей. Расскажите, какие пироги у вас получились? У всех красивые и аппетитные! Молодцы, дети!

Мы за Кроликом спешили,

Чай со Шляпником попили.

Где же Кролик? Не видать!

Может, нам его собрать?

С помощью каких головоломок можем собрать Кролика?

(«Слагалица», «Репка», «Осенний кубик», «ГАЛА-КУБ».)

Предлагаю собрать Кролика по замыслу из разных головоломок.

Здравствуй, Кролик!

Мы не зря к тебе спешили,

Много мы задач решили.

Время даром не теряли,

Столько здесь фигур собрали!

Мы тебя благодарим

И спасибо говорим!

Рефлексия

Какое путешествие мы сегодня совершили?
Что понравилось больше всего в путешествии?
Какие головоломки нам помогли в путешествии?
Какие трудности встретились? Что было трудно выкладывать с помощью головоломок?
Что бы вы еще хотели собрать для страны Зазеркалье?
Последующая работа
Предлагаем детям вместе с родителями придумать фигуры для страны Зазеркалье и принести фотографии на следующее занятие.

«В поисках гномика Логика» Конспект занятия с использованием игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК. ПУГОВИЦЫ» № 2 (для детей старшего дошкольного возраста)

Цель: создать условия для интеллектуального развития дошкольников посредством применения технологии смарт-тренинга для дошкольников.

Задачи:

- развивать познавательный интерес, интеллектуальные способности дошкольников;
- формировать способность устанавливать простейшие связи и отношения между предметами;
- закреплять умение классифицировать, группировать предметы по конкретным признакам;
- формировать умение самостоятельно оценивать результат и корректировать свою деятельность;
- развивать психические процессы;
- формировать положительную самооценку, уверенность в себе, в своих возможностях.

Материал: набор больших пуговиц (24 шт.), карта, на которой изображены 6 домиков, пуговицы для прокладывания дорожек, два обруча, 5 конвертов с письмами.

Предварительная работа: ознакомление с играми-упражнениями и головоломками игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК. ПУГОВИЦЫ» № 2.

Ход занятия

Клоун Пуговка: Здравствуйте, дети! Я веселый клоун Пуговка! Очень люблю петь, танцевать, играть и в гости ходить! А вы?

Меня пригласил в гости мой друг гномик Логик. Сказал, что живет в поселке Логическом на улице Мыслительная, а номер дома не назвал! Оставил мне только карту и сказал, что если я буду внимательным, сообразительным и находчивым, то обязательно найду его дом! Сам я, боюсь, не справлюсь с этими! Вы мне поможете? (Поможем!)

Дети, посмотрите на карту. Может, он в первом домике живет? Проверим? Но прежде чем войти в дом, что нам с вами нужно сделать? (Постучать и спросить - можно ли войти!)

Дети вместе с клоуном стучат и спрашивают разрешения войти, но им никто не отвечает. Появляется конверт с письмом.

Клоун Пуговка: Ой, тут какой-то конверт! На нем написано «Пуговке». Значит, мы можем его открыть и посмотреть, что в нем!

Текст письма: «Привет, Пуговка! В этом домике я не живу. Но если ты выполнишь задание жителя этого домика, то получишь 4 пуговицы, которые укажут тебе направление, в котором нужно двигаться дальше, чтобы найти мой дом. Я знаю, что ты очень любишь разгадывать головоломки с пуговицами, поэтому все задания на пути в мой дом будут связаны именно с ними. Итак, задание № 1».

На экране появляется изображение - логическая цепочка из пуговиц.

Задание № 1 «Продолжи ряд». Четверем детям необходимо выстроиться с большими пуговицами в руках в соответствии с изображением на экране, а остальным - взять соответствующие пуговицы и продолжить ряд.

Клоун Пуговка: Дети, давайте проверим, как вы справились с первым заданием. Посмотрите на экран.

Ответ на первое задание появляется на экране.

Молодцы, справились с заданием успешно!

После выполненного задания в конверте находят 4 пуговицы.

А вот и пуговицы за выполненное задание. Они показывают нам, что нужно двигаться дальше. Давайте выложим дорожку от первого домика ко второму.

Дети выкладывают дорожку из пуговиц.

Вот следующий домик. Может, здесь живет мой друг?

Дети вместе с клоуном стучат и спрашивают разрешения войти, но им никто не отвечает. Появляется конверт с письмом.

Текст письма: «И в этом доме я не живу! У жителя этого дома есть для вас задание. Если его выполните, то получите еще 4 пуговицы. Они помогут вам приблизиться к моему домику».

Задание № 2 «Распредели пуговицы» (круги Эйлера). Детям необходимо разложить пуговицы так, чтобы в первом круге были только красные пуговицы, во втором круге - только пуговицы с двумя дырочками. Какие пуговицы должны быть расположены в пересечении кругов?

Клоун Пуговка: Дети, давайте проверим, как вы справились со вторым заданием. Посмотрите на экран.

Ответ на второе задание появляется на экране.

Молодцы, справились с заданием успешно! В пересечении кругов расположены пуговицы с двумя заданными признаками - красные с двумя дырочками.

После выполненного задания в конверте находят 4 пуговицы.

А вот и пуговицы за выполненное задание. Они показывают нам, что нужно двигаться дальше. Давайте выложим дорожку от второго домика к третьему.

Дети выкладывают дорожку из пуговиц.

Вот и третий домик. Может, здесь живет мой друг?

Дети вместе с клоуном стучат и спрашивают разрешения войти, но им никто не отвечает. Появляется конверт с письмом.

Текст письма: «Вы успешно справились с двумя заданиями. Но и в этом доме я не живу! Житель этого домика приготовил для вас задание. Если его выполните, то получите еще 4 пуговицы. Они помогут вам приблизиться к моему домику».

Задание № 3 «Расположи пуговицы по заданным условиям». Детям необходимо расположить пуговицы в ряд так, чтобы синяя пуговица с двумя дырочками была не рядом с желтой, не рядом с пуговицей, у которой две дырочки, и не по краям ряда.

Клоун Пуговка: Дети, давайте проверим, как вы справились с третьим заданием. Посмотрите на экран.

Примерный ответ появляется на экране. (Правильных вариантов может быть несколько.)

Мы справились и с этим трудным заданием! Давайте заглянем в конверт! Вот и пуговицы! Мы двигаемся дальше. Давайте выложим дорожку от третьего домика к четвертому.

Дети выкладывают дорожку из пуговиц.

Может, в домике номер четыре живет мой друг? Давайте постучим!

Дети вместе с клоуном стучат и спрашивают разрешения войти, но им никто не отвечает. Появляется конверт с письмом.

Текст письма: «И в этом доме я не живу! Житель этого домика очень любит играть в пятнашки, предлагает сыграть в нее и вам. Игровое поле расположено у вас в зале».

Задание № 4 «Пятнашки». Детям необходимо на игровом поле занять такие клетки, чтобы в горизонтальном или вертикальном ряду пуговицы были одного цвета.

Детям раздаются пуговицы: три желтых, три красных, три синих.

Клоун Пуговка: А вы знаете эту игру? Любите в нее играть? Начинаем игру! Раз, два, три - домик займи! Так, так, посмотрим, все ли верно сделали! Молодцы! Справились с заданием жителя четвертого домика! В конверте лежат пуговицы. Мы движемся дальше. Давайте выложим дорожку от четвертого домика к пятому.

Дети выкладывают дорожку из пуговиц.

Отправляемся дальше! Может, в доме под номером пять живет мой друг!

Дети вместе с клоуном стучат и спрашивают разрешения войти, но им никто не отвечает. Появляется конверт с письмом.

Текст письма: «И в этом доме я не живу! Житель этого домика приготовил для вас шифровку. Нужно догадаться, какое слово зашифровано с помощью пуговиц. На экране есть подсказка, которая показывает, какую букву обозначает та или иная пуговица!»

Задание № 5 «Шифровка». Детям необходимо догадаться, какое слово зашифровано с помощью пуговиц (слово «логика»).

Клоун Пуговка: Ну что, дети, приступим? Подумайте, какое слово хотите зашифровать, но не произносите его! Возьмите необходимые пуговицы и постройте это слово!

И с этим заданием мы справились. Получаем еще 4 пуговицы!

Дети выкладывают дорожку из пуговиц.

Вот он, дом моего друга Логика!

Под музыку появляется в зале гномик Логик.

Клоун Пуговка: Здравствуй, Логик, мы так долго к тебе добирались! Столько испытаний нам пришлось преодолеть!

Логик: Молодцы! Вы дружно работали в команде, справились со всеми заданиями! Приглашаю вас к себе в гости. У меня еще много интересных логических игр и головоломок, с которыми я хочу вас познакомить!

«Сказки страны Головоломии» Авторские сказки для использования в образовательной деятельности

Авторские сказки о жителях сказочной страны Головоломии. Главные персонажи этих сказок - гном Умняш и гном Головолокин.

Авторские сказки помогают детям вместе с родителями в интересной увлекательной форме решать головоломки, упражнения на развитие логического мышления, кроссворды и др. Использование авторских сказок с включением головоломок помогло дошкольному учреждению организовать взаимодействие с родителями воспитанников. В период новогодних каникул провели «Новогодний марафон», где использовали игровые наборы «МИР ГОЛОВОЛОМОК» № 1, «МИР ГОЛОВОЛОМОК. ПУГОВИЦЫ» № 2.

Глава 1. Новогодний марафон

Часть 1

Скоро! Скоро! Очень скоро в Городе Головоломок наступит праздник Новый год! Все жители города были заняты предпраздничными заботами: готовили вкусные, ароматные пряники, смотрели новогодние фильмы, читали волшебные сказки. И только одному гному Умняшу было грустно. Он сидел в мягком кресле и смотрел, как веселые огоньки танцевали в камине и распевали новогодние песенки. Умняш думал о том, что в других семьях Города Головоломок уже есть новогодние нарядные елки и только в его доме «Слагалица» такой елки нет.

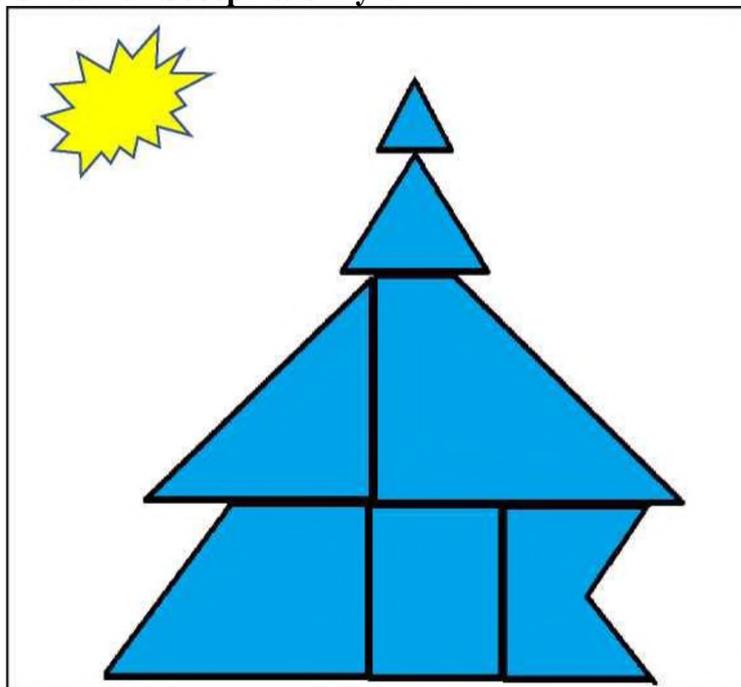
И вдруг Умняшу пришла в голову замечательная идея. А что если попробовать самому сделать елку? Подумал, подумал Умняш и решил, что идея замечательная. Гном принялся за работу. Дом Умняша стоял недалеко от лесной опушки, из окна он мог видеть

все деревья, которые там растут.

Головоломка «Слагалица». 1-й уровень сложности.

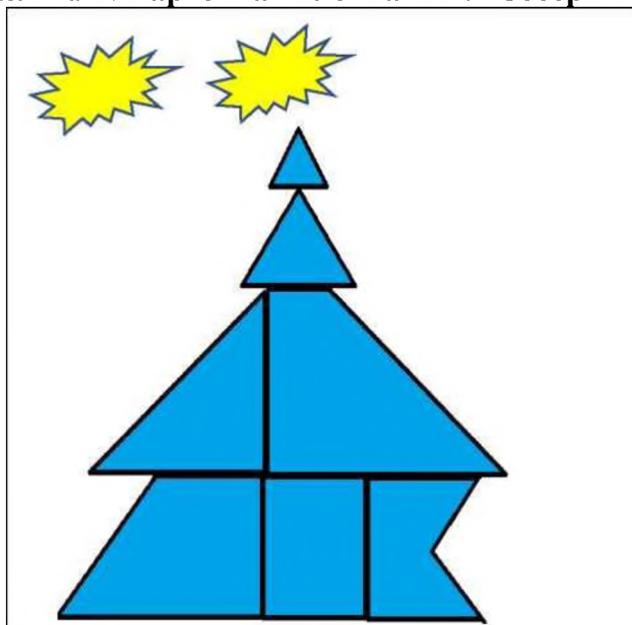
Умняш рассмотрел елочки и решил попробовать сделать у себя дома свою, похожую на них.

Карточка «Елочка 1». «Собери елочку».



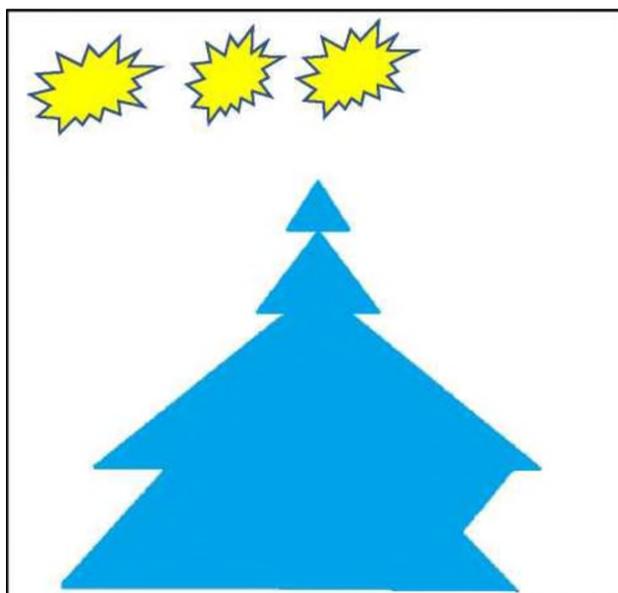
2-й уровень сложности.

Пока Умняш рассматривал одну елочку, на улице пошел сильный снег и из-за этого ее детали стало трудно различать. **Карточка «Елочка 1А». «Собери не глядя».**



3-й уровень сложности.

Гном Умняш усердно трудился, но вдруг обнаружил, что некоторые детали куда-то пропали. Но нет ничего невозможного, если тебе хочется создать вокруг себя праздничное настроение. **Карточка «Елочка 1Б». «Собери елочку».**



И вот наконец работа была сделана. Теперь в доме «Слагалица» появилась нарядная новогодняя елочка. Гном Умняш остался очень доволен собой и решил позвать к себе в гости друзей. Но это уже совсем другая история.

Часть 2

В один тихий зимний вечер, когда за окном на улице падал тихо белый пушистый снег, в гости к гному Умняшу пришел его друг гном Головоломкин. Они устроились возле камина и болтали о том, как будут встречать Новый год. И тут Головоломкин спросил:

- Скажи, Умняш, а у тебя есть карнавальная маска?

- Конечно есть, Головоломкин! Мне ее подарили друзья из семьи «Репка» и называется она «Маска». Хочешь, я тебе покажу ее?

Друзья стали рассматривать карнавальную маску и примерять друг на друга.

Головоломка «Репка». Карточки № 17, 17А, 17Б «Маска».

Соберите головоломку, учитывая уровень сложности.

- Смотри, Головоломкин, а моя маска улыбается!

- И моя тоже улыбается, Умняш!

Головоломкин и Умняш еще долго рассматривали карнавальные маски. Они думали, смогут ли их узнать друзья на новогоднем празднике.

Часть 3

Вот и наступили долгожданные праздничные дни. Гном Умняш был очень веселым и любил играть со своими друзьями из Города Головоломок. Так как Умняш и его друзья жили в стране Головоломии, то и игры были не простые, а особенные. Однажды гном Умняш на чердаке своего дома нашел старую книгу, в которой древние жители страны Головоломии зашифровали послание своим потомкам. Долго гном Умняш сидел и ломал голову над этим посланием. Он не смог его разгадать. Тогда Умняш решил позвать на помощь своих друзей из семей «Складушки», «Осенний кубик», «Репка» и «ГАЛА-КУБ». Друзья принялись за работу. Вскоре у них получилось разгадать послание древних жителей. А у вас получится?

Отгадайте слова и запишите их по горизонтали. Когда все слова отгадаете, то в вертикальном столбце голубого цвета получите ответ - название одной из головоломок.

Кроссворд 1

1. Птица-разбойник.
2. Героиня сказок. Она и Премудрая, она и Прекрасная.
3. У сестрицы Аленушки был братец ...
4. Сказочная страшная Баба ...
5. Какое произведение начинается со слов «Жили-были», «В тридевятом

царстве...»)?

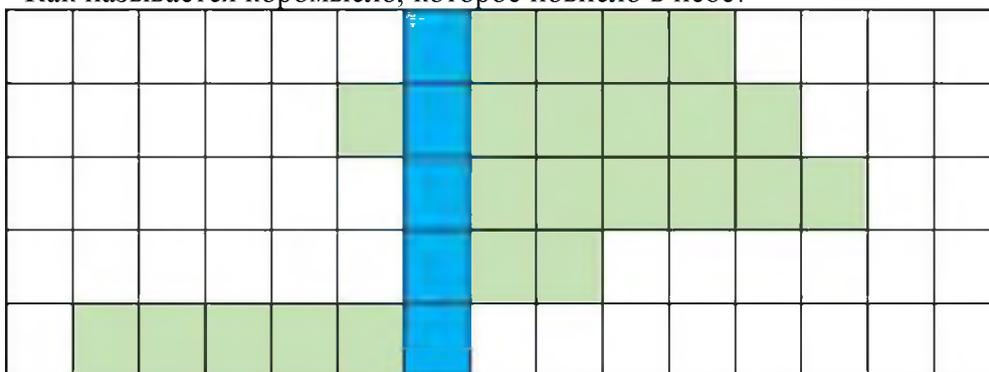
6. Он и от бабушки ушел, и от дедушки ушел.
7. Кого в русских народных сказках называют сестричкой, плутовкой, Патрикеевной?

8. Кто спрашивал: «Я-ль, скажи мне, всех милее, всех румяней и белее?»
9. «Съешь моего ржаного пирожка, тогда скажу» -кто это сказал?

Кроссворд 2

Отгадайте слова и запишите их по горизонтали. Когда все слова отгадаете, то в вертикальном столбце голубого цвета получите ответ - название одной из головоломок.

1. Что посадил дед?
2. Кто жил с Котом, у кого масляна борода?
3. Друг Винни-Пуха.
4. Кто из сказочных персонажей ходил в сапогах?
5. Как называется коромысло, которое повисло в небе?



Глава 2. День рождения

Часть 1

Случилось это осенью. Гном Умняш сидел у себя дома в уютном кресле-качалке и пил ароматный чай, наслаждался вкусными конфетами. От этого приятного занятия его отвлек неожиданный звонок видеофона. Умняш нажал на трубку видеофона, и на экране появилось изображение его веселой подружки Любознайки, которая жила в далеком городе Интеллектуаль.

- Привет, Умняш!
- Привет, Любознайка!
- Умняш, ты, наверное, помнишь, что через несколько дней у меня день рождения!
- Конечно, помню, Любознайка.
- Дорогой Умняш, я собираю всех своих друзей на мой праздник и буду очень рада видеть тебя у себя в гостях!

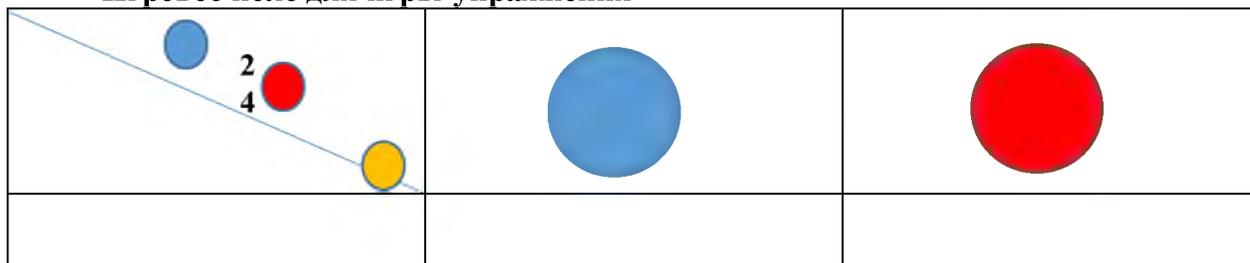
Так Умняш получил приглашение в гости. Гном начал собираться в путь. Город Интеллектуаль, в котором жила

Любознайка, находился очень далеко, добраться туда можно было только на самолете. Нет ничего проще, как заказать билеты на рейс до Интеллектуалья. Умняш занялся этим в первую очередь.

Игровой набор «МИР ГОЛОВОЛОМОК. ПУГОВИЦЫ» № 2

Разместите пуговицы в клетках по предложенному заданию.

Игровое поле для игры-упражнения



--	--	--

Полдела сделано! Билет на самолет был заказан. Но ведь в гости без подарка не ходят. Умняшу очень хотелось порадовать подругу, и он отправился выбирать подарок.

Часть 2

Выбор подарка только на первый взгляд кажется простым делом. Это Умняш понял, когда обошел несколько магазинов.

-Что нужно девочкам? Ведь они такие особенные, любят разные интересные штучки, бантики, воздушные шарики и разные другие глупости, - так думал Умняш.

Он не мог выбрать, что же подарить Любознайке. В одной посудной лавке ему на глаза попался очень милый заварочный чайник.

- Все, решено! Подарю Любознайке именно его, ведь она, как и я, любит пить вкусный чай!

Головоломка «Репка». Карточки №8, 8А «Заварочный чайник».

Пока продавец упаковывала подарок для Любознайки, Умняш все время рассказывал сам себе короткую считалку, которую сочинил сам:

На первую фигуру внимательно смотрю,

Гляну на вторую, ее переверну,

А фигуру третью нежно положу.

Ну вот и все, подарок упакован, билет на самолет куплен, пора отправляться в путь.

Часть 3

Умняш очень редко уезжал из Города Головоломок, поэтому немного волновался и в тоже время радовался скорой встрече с Любознайкой, их общими друзьями. Все они очень любили собирать разные головоломки. Умняш на минуточку задумался. Как весело они проведут время! И вот диспетчер объявил посадку на рейс «Город Головоломок - город Интеллектуаль».

Головоломка «Слагалица». Карточки №4, 4А «Самолетик».

Ура, самолет Умняша приземлился в аэропорту Интеллектуалья. Долгожданная встреча с Любознайкой и общими друзьями состоится уже через несколько минут.

«Новогодние игрушки» Конспект занятия с использованием головоломки «Складушки» из игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК» № 1 (для детей старшего дошкольного возраста)

Цель: развитие познавательных процессов, творческой активности у дошкольников.

Задачи:

– развивать логическое, конструктивное мышление, воображение, мелкую моторику, сенсорное восприятие;

– формировать умение действовать по образцу, создавать собственные конструкции по замыслу;

– поддерживать детскую инициативу, желание помочь окружающим людям.

Материалы: головоломка «Складушки» по количеству детей, наряженная елка, мешочек с разноцветными новогодними шарами, волшебный сундучок, конверт с письмом, головоломка «Слагалица», запись фоновой волшебной музыки, костюмы лесных зверей: медведя и волка.

Ход занятия

Группа украшена в новогоднем стиле, в центре - наряженная елка. Рядом стоят столик, сервированный детской чайной посудой, два стула.

Воспитатель: Дети, какое сейчас время года? (Зима.)

Я вам загадаю зимние загадки. Вы внимательно слушайте, чтобы правильно разгадать их.

Прозрачен, как стекло,
А не вставишь в окно. (Лед)
Что за чудо-покрывало?
Ночью все вдруг белым стало.
Не видать дорог и рек - Их укрыл пушистый... (снег)
Раздается стук в дверь.

Воспитатель: Дети, кто это может быть? (Дед Мороз, звери, почтальон.)

Волк и медведь заходят в группу с волшебным сундучком, к которому прикреплено письмо.

Здравствуйте, гости дорогие! Зачем вы к нам пожаловали?

Медведь: Здравствуйте, детишки,

Девчонки и мальчишки!

Волк: Долго по лесу к вам шли,

Сундучок для вас несли.

Медведь: А потом мы долго ждали Два билета на вокзале.

Волк: Ждали, спали, снова ждали И аж сами мы устали.

Медведь: Нас отправил Дед Мороз В самый лютый там мороз.

Волк: Письмо скорее получайте,

Деда Мороза выручайте.

Вместе вы его читайте И задание выполняйте.

Медведь: Ну а мы тут посидим,

На вас тихонько поглядим

Звери вручают детям волшебный сундучок и письмо, а сами садятся за стол. Дети предлагают волку и медведю согреться, попить чай.

Воспитатель: Дети, давайте прочитаем письмо от Деда Мороза.

«Здравствуйте, ребята! Я Дедушка Мороз.

Елочку пушистую в волшебный лес принес.

Только вдруг исчезли украшения все,

Шарики блестящие украли в темноте.

И отправил к вам я помощников своих

С порученьем важным зверей моих лесных.

С сундучком волшебным к вам они пришли,

Чтобы вы все вместе нам дружно помогли.

Из "Складушки" нужно кружочки вам сложить,

Чтобы волшебство над ними совершить.

Вы скорей берите "Складушки" в сундучке

И соединяйте по цвету дружно все.

Кружочки вмиг волшебные вспыхнут на столе,

Заклинанье важное прочтите тогда все.

И потом свершатся чудеса вокруг,

Кружочки бумажные превратятся вдруг В яркие, красивые, блестящие шары,

Чтоб елочку украсить звери все смогли.

Знаю я, детишки, что очень вы добры.

Зверей лесных поможете избавить от беды?»

Дети с воспитателем рассматривают содержимое волшебного сундучка. Находят головоломку «Складушки».

Воспитатель: Дети, как называется эта головоломка? («Складушки».)

Выберите понравившуюся коробочку с головоломкой и карточку для работы.

Дети, скажите, пожалуйста, сколько частей в головоломке? Какие цвета здесь присутствуют? Сколько уровней сложности? Как обозначаются уровни сложности? Какой

уровень сложности у вас на карточке? (в головоломке 9 частей. Цвета: желтый, красный, зеленый. Три уровня сложности, которые обозначаются звездочками. На карточках представлен 3-й уровень сложности.)

Дети, давайте приступим к работе. Помните, что свою схему с кружочками вам нужно выложить рядом с карточкой.

Дети выкладывают головоломку по схеме.

Дети, вот и готовы ваши шарики. Давайте позовем наших лесных зверей и покажем, какие красивые шарики у вас получились.

Медведь: Какие красивые шарики! Только вот они бумажные, а нам бы очень хотелось, чтобы у нас были шарики настоящие, как на вашей елочке.

Волк: Круглые, блестящие, яркие, разноцветные.

Воспитатель: Дети, мы, наверно, забыли с вами что-то сделать? Как вы думаете, что забыли? (Произнести волшебные слова, чтобы кружочки превратились в настоящие новогодние шарики.)

Давайте все повернемся к нашей елочке-красавице и произнесем волшебные слова. Сначала послушайте их, а потом все вместе их повторим.

«Складушки» бумажные, взвейтесь в вышине.

В шарики блестящие превратитесь все.

Глазки мы закроем ручками скорей.

Волшебство свершится так еще быстрее.

Раз, два, три - чудо, произойди!

Дети поворачиваются вместе с воспитателем к елке, под фоновую волшебную музыку произносят волшебные слова. В это время на столе появляется мешочек с новогодними шариками.

Воспитатель: Давайте посмотрим, получилось ли у нас совершить чудо.

Дети находят на столе мешок с новогодними шариками, рассматривают их, называют цвета.

Дети, что же нам делать с этими шариками? (Подарим лесным зверям.)

Дети отдают зверям свои шарики, которые медведь и волк складывают в мешок.

Медведь: Ой, спасибо вам, детишки! Вы такие молодцы!

От беды вы нас спасли, Деду Морозу помогли.

Волк: Мы вас всех благодарим

И волшебную головоломку вручить спешим.

«Слагалица» все ее называют.

Логика у деток она развивает.

Медведь и волк дарят детям новую головоломку «Слагалица». Дети с воспитателем рассматривают новую головоломку. Благодарят зверей за подарок.

Медведь: Ну а нам пора прощаться,

В лес наш зимний возвращаться. Медведь и волк: До свидания, детишки! Дети и воспитатель: До свидания!

Игровая ситуация «Ремонт космодрома»

Звучит звуковой сигнал «Сообщение».

Дети обращают внимание на сигнал и предлагают проверить электронную почту.

Видеообращение: «Здравствуйте, дорогие дети! В королевстве ЛунЛу прошел метеоритный дождь и повредил взлетную платформу. Нам нужна ваша помощь и помощь робота Вертуна. Помогите, пожалуйста, устранить поломку».

Дети совещаются и принимают решение помочь пострадавшим. Жители королевства ЛунЛу отправили ребус, разгадав его, спасатели узнают, на каком виде транспорта можно попасть в это королевство.



Ответ: карета - ракета.

Игра-головоломка «Репка», карточка «Ракета».

Дети выкладывают ракету по схеме.

После того как дети собрали ракету, они берут с собой робота Вертуна, пиктограммы и отправляются в полет.

«Полет в космос» (звуковое и визуальное сопровождение). Взявшись за руки, все идут по кругу и приговаривают:

Ждет нас быстрая ракета

Для прогулок по планетам.

На какую захотим,

На такую полетим!

Мы скафандры надеваем (руки соединяем над головой),

Чтобы в космос полететь (хлопки перед собой),

Много нового узнаем,

Нужно только захотеть (описать круг руками).

Полетим к другой планете.

В иллюминатор поглядим (наклон вперед)

И увидим звезды в нем.

Справа - звезды, слева - звезды (наклоны вправо - влево). Красота кругом, как в сказке (подскоки).

На посадку нам пора (присесть и встать).

Долетели мы. Ура!

В королевстве ЛунЛу детей встречают местные жители.



Они показывают детям поврежденную взлетную платформу и просят помочь в ее починке.

Воспитатель предлагает детям обсудить: какое задание Вертун должен выполнить на платформе (закрасить поврежденные плитки-клетки); сколько поврежденных плиток-клеток должен закрасить Вертун (две); сколько плиток-клеток может посетить

Вертун на платформе-космодроме (четыре, они отделены стенами на платформе-космодроме).

Дети составляют пиктограммы команд для Вертуна. Затем ребенок -исполнитель команд, которого выбрали при помощи считалки, ходит фишкой - роботом и выполняет заданные команды.

После того как космодром будет отремонтирован, жители королевства ЛунЛу дарят детям звездочки и прощаются с ними. Спасатели на ракете возвращаются в детский сад (звуковое и визуальное сопровождение).

Рефлексия «Звездное небо успеха».

Ребенку предлагают «зажечь» свою звезду - с помощью магнита «закрепить на небе» изображение звездочек определенного цвета:

- синяя звездочка - игра понравилась, успешно справился со всеми заданиями;
- желтая звездочка - игра понравилась, но были затруднения;
- белая звездочка - игра не понравилась, ничего не понял.

В подобных играх актуализируются опыт и знания ребенка, полученные им на отдельных занятиях по решению головоломок и программированию. Игровая ситуация становится одним из способов применения полученных навыков в практической деятельности.

«Спасение Королевства Головоломок» Конспект образовательной деятельности по использованию игрового набора «Мир головоломок» в подготовительной к школе группе

Задачи:

1. Закреплять умение решать головоломки «Складушки», «Слагалица», работать со схемами.
2. Закреплять представление об окружающем.
3. Развивать пространственное, логическое и конструктивное мышление.
4. Развивать произвольное внимание, зрительную память, инициативность.
5. Воспитывать взаимопомощь, умение дружески взаимодействовать со сверстниками.

Методы и приемы: сюрпризный момент, игровая проблемная ситуация, введение сказочного персонажа, беседа, вопросы поискового характера, анализ схемы, работа в парах, анализ результата.

Материалы и оборудование: воздушный шар, письмо, игровой набор «Мир головоломок», смарт-бокс, интерфейс.

Ход: В группу влетает воздушный шар, на нитке которого письмо. Дети обращают внимание.

Воспитатель: Похоже на письмо. (читает адрес) Да это письмо нам – Детский сад «Иволга» подготовительной группе «Лукошко».

Дети: От кого?

Воспитатель: От жителей Королевства Головоломок.

Дети: Интересно!

Воспитатель: Прочтем! Вскрывает конверт, читает: «Дорогие ребята, мы обращаемся к вам, потому что знаем, что головоломки для вас интересны, а в нашем Королевстве Головоломок случилось страшное! Беда! Произошла катастрофа – Королевствотрясение!!! Всё сотрясалось, налетел сильный ураган – размыты дороги, разрушены дома, погублены деревья, цветы!!! Помогите нам, ребята!!!»

Воспитатель: Как же мы можем помочь жителям Королевства Головоломок?

Дети: Построить новое Королевство!

Воспитатель: Как решить проблему жителей королевства? С помощью чего? Это же необычное Королевство. Королевство Головоломок!!!

Дети: (называют разные варианты) С помощью головоломок!

Воспитатель: Вы считаете, что при помощи головоломок мы поможем жителям Королевства.

Дети: Да!

Воспитатель: Это идея! В нашем наборе «Мир головоломок» много разных головоломок. Какие именно нам помогут сегодня?

Дети: Можно это узнать, заглянув в смарт-бокс!

Воспитатель: Верно, ребята! Посмотрите, что смарт-бокс нам приготовил сегодня! Дети открывают смарт-бокс, находят игры-головоломки «Складушки» и «Слагалицу» Называют головоломки.

Воспитатель: Какую головоломку вы бы хотели решить первой? Как вы думаете, что мы можем создать для Королевства, решив головоломку «Складушки»?

Дети: Цветы, дорожки, лестницы, клумбы, ...

Воспитатель: Замечательно! Прежде чем приступить к решению головоломки «Складушки», напомним правила игры с ней.

Дети: детали-фишки головоломки «Складушки» должны лежать так, чтобы цвета четверти кругов совпадали.

Воспитатель: Приступайте к работе! В процессе решения головоломок воспитатель спрашивает, что они создают, сколько фишек используют, обращает внимание детей на правильность выполнения.

Воспитатель: Вижу, что дорожки, цветники готовы. А вот я вижу, у Киры большая цветочная поляна! Кира решила головоломку, использовала все фишки – собрала квадрат, все четверти кругов совпали по цвету. Кира, на что ты обращала внимание, решая головоломку?

Воспитатель: Итак, дорожки, лестницы, цветы уже готовы. Замечательно! Предлагаю отдохнуть перед решением следующей головоломки!

Физминутка

После физминутки воспитатель предлагает детям пройти к другому столу, на котором лежит головоломка «Слагалица»

Воспитатель: Ребята, а что еще нам нужно создать для жителей Королевства головоломок?

Дети: Дома, деревья.

Воспитатель: С помощью какой головоломки мы можем это сделать?

Дети: «Слагалицы»!

Воспитатель: Прежде чем приступить к решению, распределитесь парами. Воспитатель: вспомним правила игры.

Дети: Решать головоломку можно, используя схемы с контуром и без контура.

Воспитатель: Схемы отличаются по уровню сложности?

Дети: Да. Есть первый уровень сложности – с одной звездочкой. Это схемы с небольшим количеством деталей. С двумя звездочками посложнее, а стремя самый сложный уровень – деталей семь,

Воспитатель: Оцените свои возможности, выбрав схемы по уровню сложности и приступайте к решению.

Дети выбирают схемы, начинают работать, воспитатель спрашивает, что изображено на схемах.

Воспитатель: Вижу, у вас на схемах разные дома. А какие бывают дома? (одноэтажные, многоэтажные, «небоскрёбы», ...) А у Полины как здание называется? (Замок. Это для королевы)

Входит Слагалик Слагалик: Ух! Здравствуйте! Наконец-то я к вам добрался!

Воспитатель и дети: Здравствуй, Слагалик!

Слагалик: Вы знаете, в нашем Королевстве случилась катастрофа – королевствотрясение!!!

Дети: Мы знаем, нам письмо пришло. И мы уже восстанавливаем Королевство Головоломок!

Слагалик: Правда? Здорово! У нас будут новые дома и дороги! Какие вы молодцы! Вам трудно было? Вы со всеми головоломками справились? Вы настоящие интеллектуалы!

Дети отвечают

Слагалик: Сейчас я сделаю фотоснимок беспровордным интерфейсом и копии всех объектов перенесутся в Королевство Головоломок. Внимание! (Звук отправки). Спасибо вам ребята от всех жителей Королевства Головоломок! От Королевы передаю вам приглашение в наше Королевство! Ждём вас в гости! До встречи!

Воспитатель берет приглашение, благодарит Слагалика. Дети прощаются.

Воспитатель: Ребята, вы все сегодня справились с заданием. С какими головоломками вы работали? Были у вас затруднения? В чём? Какую головоломку вы бы хотели решить в следующий раз?

«Путешествие в лес» Конспект занятия «Смарт - тренинг для дошкольников. МИР ГОЛОВОЛОМОК» в старшей группе

Цель: развивать предпосылки формирования логического мышления дошкольников.

Задачи: познакомить детей с головоломкой «Складушки». Учить выкладывать из шести квадратных фишек двух одинаковых по цвету кругов, не ориентируясь на подбор по цвету боковых деталей. Формировать интерес к играм с головоломками.

Материал: головоломка «Складушка»

Словарь: «Складушки», красный, желтый, зеленый, круг, полукруг, четверть круга.

Ход:

- Дети стоят в кругу, проводится игра «Назови следующее число» с мячом. (Упражнять детей в счёте до пяти) водящий называет число, кидает мяч, ребёнок называет следующее.

- Когда интересней играть, когда нас много или когда ты один?

Друзей забывать не надо, ведь вместе веселей играть.

- Сегодня я предлагаю вам отправиться к нашим друзьям в лес. Кого мы встретим в лесу, вы узнаете из загадок:

Летом мёд ел и малину,
Чтобы сытым спать всю зиму.
Тише, дети! Не шуметь!
Пусть спокойно спит... медведь

У него иголки,
Как в лесу на елочке.
Зверя лучше не тревожь!
Он — колючий. Это... ёж

Лапки у него и уши
Словно сделаны из плюша.
Знают девочка и мальчик —
Любит есть морковку... зайчик

Хожу в пушистой шубе,
Живу в густом лесу.

В дупле на старом дубе

Орешки я грызу... Белка

- Молодцы! Всех животных отгадали. Только, что то ни кто не встречает нас в лесу. Смотрите, под елкой корзинка, а в ней что то лежит. Посмотрим, что это? Ребята, это тоже загадка - головоломка «Складушка». Давайте рассмотрим головоломку.

Это карточки. Посчитайте, сколько всего карточек (9)? Что нарисовано на карточках? Это четверть круга – четвертая часть от целого круга. Какого цвета четвертинки?

- Эта головоломка поможет нам отыскать в лесу наших друзей – зверей. Из карточек надо выложить тропинку. Рассаживайтесь на низкие пеньки (стулья) и на высоких пеньках (столах) выложите узкую и длинную тропинку(шириной в одну карточку) из всех карточек. Смотрите, какая веселая и разноцветная тропинка у нас получилась! По этим тропинкам и пойдем. И\у «Шагалочка». Пальцы размяли, давайте разомнем ноги:

Физминутка

У нас славная осанка,

Мы свели лопатки.

Мы походим на носках,

А потом на пятках.

Пойдём мягко, как лисята,

Ну, а если надоест.

То пойдём все косолапо,

Как медведи ходят в лес.

- Молодцы, ребята. А теперь давайте послушаем, что это?

(Фонограмма «Звуки леса»)

- Наверное, мы здесь не одни... Я вижу чьи то тени! Давайте угадаем, чьи они. Д\У «Найди тень»

- Молодцы, ребята. А теперь давайте послушаем, что это?

(Фонограмма «Звуки леса»)

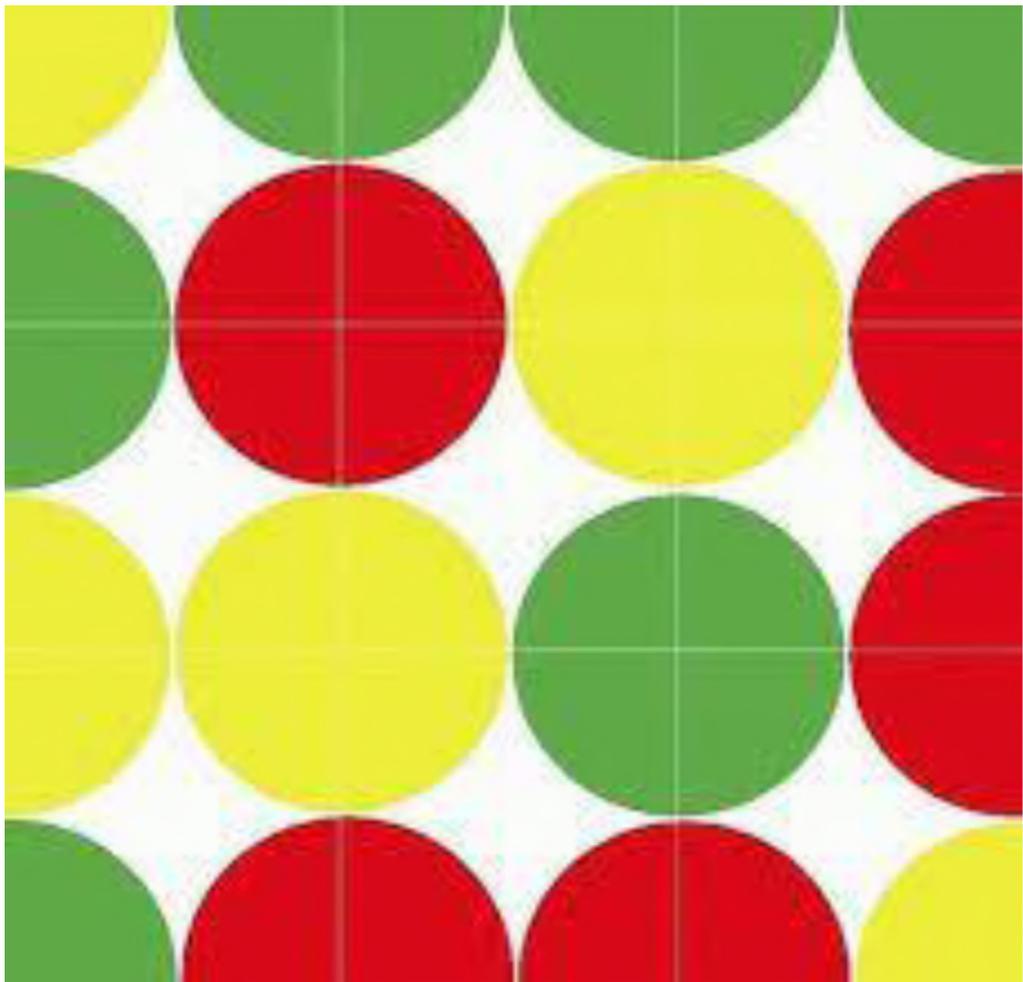
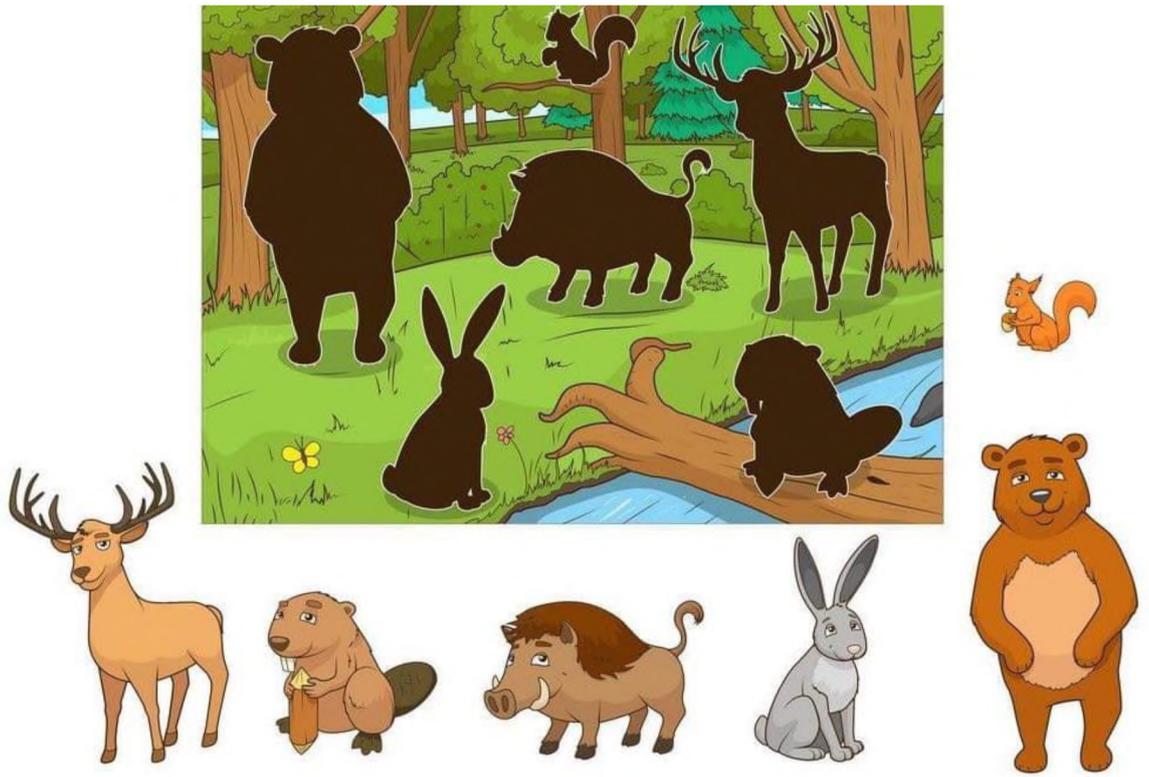
- Наверное, мы здесь не одни...

- Вот и нашли мы своих друзей! Давайте устроим пир на весь лес! Как вы думаете, чем любят лакомиться большинство животных? А чем вы любите лакомиться? Значит, и ребята, и зверята любят ягоды!

- А вот ягоды мы сложим тоже с помощью головоломки «Складушки». Сложите, пожалуйста, две ягоды красного цвета, так как они выложены на образце. Какие ягоды бывают красного цвета(брусника, клюква, рябина, калина). Теперь самостоятельно(без образца) соберите желтую ягоду. Какие ягоды бывают желтыми (княженика, морошка, облепиха)?

- Ребята, мы замечательно провели время, но пора возвращаться домой. Возьмите карточки и выложите широкую тропинку (шириной в две карточки) к дому. Молодцы!

- Где мы сегодня побывали? Что помогло нам в путешествии? Вам понравилось играть со «Складушками»? Давайте сложим их в конверт до следующего занятия.



**«Во саду ли, во огороде» Конспект занятия «Смарт - тренинг для дошкольников.
МИР ГОЛОВОЛОМОК» в старшей группе**

Цель: развивать предпосылки формирования логического мышления дошкольников.

Задачи: познакомить детей с головоломкой «Складушки». Учить выкладывать из восьми квадратных фишек разных цветов трех кругов, не ориентируясь на подбор по цвету боковых деталей. Формировать интерес к играм с головоломками.

Материал: головоломка «Складушка»

Словарь: «Складушки», красный, желтый, зеленый, круг, полукруг, четверть круга, названия овощей и фруктов.

Ход:

- Осень смотрит к нам в окошко.

Я беру с собой лукошко.

В огороде и саду дело я ему найду.

- Ребята, назовите одним словом предметы в корзине. Да, это овощи. Сейчас мы поиграем в игру «Вершки и корешки». Вы берете овощ из корзины, называете его и, если у овоща съедобны вершки, кладете его в красный обруч, если корешки – в зеленый обруч. А вот если у овоща съедобны и вершки и корешки? Правильно, надо положить обруч так, чтобы они пересекались. Ди «Вершки и корешки» (последней кладут репку).

- Вот так репка - жёлтый бок. Сладкая, душистая, солнце-золотистая! Репку дед посадил, поливал, растил. Вот и осень пришла, репка очень подросла! Вытянуть репку уже пора. Держится за землю крепко, эта сказочная Репка! Вспомните, кто деду помогал?

-- Мышку на помощь стали звать. Только Мышки не видать. Много ходов у мышки в норе. Разгрызла репку, что делать теперь? Давайте соберем репку из частей. Поможет нам игра – головоломка «Складушки». Из имеющихся карточек сложите желтую репку.

- хватит ли нам одной репки чтобы угостить всех героев сказки? Как поступить? Да, нужно сложить ещё одну репку и на достанется!

Физминутка РЕПКА

Репка выросла большая. Вот какая! Вот какая!

(руки в стороны, вверх, вниз)

Дед и бабка тянут репку, но она засела крепко.

(наклоны, приседания)

Внучка к ним бежит, бежит, репку вытащить спешит.

(бег на месте)

Жучка хвостиком виляет, бабке с дедом помогает.

(повороты направо, налево)

Кошка спинку выгибает, кошка когти выпускает.

(прогнуться назад)

Помогает дёрнуть репку, но она засела крепко.

(приседания)

С мышкой быстро и умело репку вытянули смело.

(прыжки вверх на двух ногах).

- В огороде побывали, а теперь пойдём в сад. Что растёт в саду?

Если в саду растут яблони, то это... яблоневый сад

Если в саду растут груши, то это... грушевый сад

Если в саду растут вишни, то это... вишневый сад

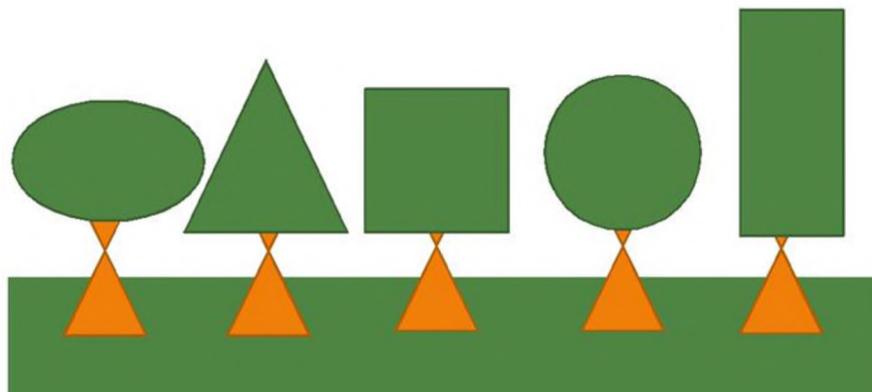
Если в саду растут персики, то это... персиковый сад

Если в саду растут сливы, то это... сливовый сад

Если в саду растут абрикосы, то это... абрикосовый сад

Если в саду растут гранаты, то это... гранатовый сад

- В лесу все деревья разные! Давайте посмотрим на деревья и определим, на какую фигуру похожа крона деревьев? Разложите геометрические фигуры на кроны деревьев. Какой формы крона первого дерева? Какой формы крона у дерева между треугольником и кругом? Справа от круга? Перед квадратом?



-Яблоки созрели в саду. Мы соберем урожай с помощью головоломки «Складушки». Соберите, пожалуйста, одно яблоко красного цвета, одно зеленого цвета и одно желтое на цветной основе. А теперь сложите два яблока одного цвета, а одно другого цвета, но уже без полсказки.

-Замечательный урожай мы собрали в саду и огороде! Ребята, какое задание вам понравилось? Почему?

«Путешествие в удивительный мир логических игр разных стран» Конспект занятия

Цель: расширить представление о логических играх и головоломках.

Задачи:

Образовательные:

- продолжить знакомство детей с различными логическими играми и головоломками;
- развивать логическое мышление, быстроту реакций, внимание, память;
- продолжить формирование навыков решения логических задач;
- совершенствовать знания, умения и навыки с игровыми головоломками

Развивающие:

- развитие познавательной и творческой деятельности через логические игры;
- развитие зрительной памяти, образного мышления, фантазии,

Воспитательные:

- воспитывать интерес к решению логических задач и игр;
- воспитывать интерес к интеллектуальным играм, развитие коммуникативных

навыков

Материалы и оборудование для педагога: ноутбук, мультимедийный проектор, музыкальный центр, музыкальное сопровождение: шум морского прибоя, мелодии народов мира для сопровождения игр, сундучок, ракушки, камни.

Материалы и оборудование для детей: листы с заданиями: «логическая задача», «лабиринт Пирамида», д/и «Танграм», (для каждого ребёнка), цветные и простые карандаши.

Словарная работа: обогащение, накопление и активизация словаря (небоскребы, страны, континенты).

Предшествующая работа: решение логических задач, знакомство с головоломками («Танграм», «Составь квадрат», «Головоломка Архимеда», «Змейка», кубик Рубика и др.), беседа о нашей планете, рассматривание глобуса, беседа о путешественниках.

Ход занятия:

Педагог:

Здравствуй, утро! Здравствуй, день!

Нам здороваться не лень!

- Здравствуйте гости.

I. Постановка цели занятия.

Педагог: - Ребята, посмотрите, что это? (Показывает различные виды игрово-головоломки: кубик Рубика, змейка, Танграм, игра «15», и т.д.)

Дети: - Это головоломки.

Педагог: Верно, на прошлых занятиях мы уже играли в такие игры.

Тема нашего занятия «Путешествие в удивительный мир логических игр и головоломок разных стран»

Педагог: Ребята, мы живём на большой и прекрасной планете Земля. Во все времена люди в разных странах нашей планеты придумывали разные головоломки и решали их. Вы хотели бы увидеть другие страны и города?

- Приглашаю вас в кругосветное путешествие на корабле. Так мы сможем путешествовать по всем континентам. Ведь на каждом континенте много интересного и необычного. Ребята, прежде чем отправиться в путешествие, необходимо хорошенько подготовиться.

II. Основная часть.

Педагог: - Чтобы не сбиться с намеченного пути, что необходимо взять с собой наше путешествие? (Сундук для угадывания)

(в путешествии нужна карта, компас). Верно, возьмём с собой в дорогу карту с указанным на ней маршрутом. (слайд 1 Евразия)

Самый большой материк на нашей планете- Евразия. Он объединил две части света Европу и Азию. Наша страна Россия — самое большое государство в мире — находится в Евразии, и наш город Улан-Удэ, где мы с вами живем.

Слайд Евразия. Какие логические игры существуют в этих странах?

Франция игра Диксит,

В Германии была придумана игра «Монополия», «Колонизаторы»

В Японии придумана игра Гого, судоку

Индия. Играют в чаупар, шахматы, домино, пулук

Китай игра танграм, Маджонг

Египет игра Сенет похожая на шашки

Перенесемся в Россию, где была придумана настольная логическая игра «Бирюльки». Еще существуют игра в лото, домино, нарды.

В разных странах где занимались скотоводством были «игры в кости», например, в Бурятии, Монголии играют «Шагай наадан»

Я буду задавать вам вопросы, а вы быстро и коротко на них отвечать.

задание: «Логические задачи»

Далее по очереди задаются вопросы в быстром темпе:

– Сколько хвостов у четырех котов? (4)

– На ней можно плыть по воде. (Лодка)

– Сколько лап у двух ежат? (8)

– Кого в океане больше акул или рыб? (Рыб)

– Живая мышеловка. Кто это? (Кошка)

– Ты, да я, да мы с тобой. Сколько нас всего? (Двое)

Педагог: - Вижу, вы действительно готовы справляться с трудностями. Занимайте места на корабле и в путь! Звучит фонограмма корабельного колокола и шум моря.) (Слайд 2)

- Продолжаем наше путешествие мы едем в Африку. (Слайд 2)

- Африка встречает нас стеной тропического леса с буйной зеленью, травянистыми

равнинами, огромными пространствами пустынь (Слайд 5), по которым гуляют гордые верблюды - «корабли пустыни» (Слайд 6). Самая длинная река Нил, где водятся нильские крокодилы. У подножия горы Килиманджаро растут пальмы шоколадные, растут баобабы, бананы и мандарины. Слайд игра «Манкала»

В Африке, расположена самая загадочная страна Египет. Какое чудо света находится в Египте? (ответы детей) (Слайд 7)

-Египетские пирамиды так называются, потому, что имеют форму пирамиды, а какие еще геометрические тела вы знаете? (ответы детей)

Задание. «Лабиринт Пирамида».

(индивидуальная работа на карточках) Самооценка.

- Посмотрите, жук скарабей хочет подняться на вершину пирамиды. Покажите ему правильный путь. (дети проходят лабиринт, а затем проверяют выполненное задание по образцу)

Педагог: - Молодцы, справились с этим заданием.

- Отправляемся дальше. Какой континент, следующий на карте? (Северная Америка). (Слайд 3) В Северной Америке была придумана игра «колумбово яйцо», Вайру, пума, змей и камни.

- В Северной Америке много небоскребов. (Слайд 9). А ещё американский художник Уолт Дисней (Слайд10) создал героев ваших любимых мультиков: мышонка Микки, Белоснежку, утенка Дональда, основал парк развлечений «Диснейленд». Индейская игра Тессера».

- Продолжаем путешествие. Какой континент следующий на карте? (Южная Америка). (Слайд 11)

В Южной Америке есть знаменитый стадион Маракана, (Слайд 12), непроходимые джунгли (Слайд 13). Давным-давно в Южной Америке жили инки (Слайд 14). Они построили город в горах и назвали его Мачу-Пикчу. (Слайд 15) Теперь на развалины города приезжает много туристов.

Разноуровневое задание на зрительное внимание «Кто спрятался в джунглях»

Педагог: - В джунглях спрятались несколько животных. Попробуйте их найти и раскрасить. (Проверка через слайд) (Слайд 16)

Педагог: - Молодцы, и с этим заданием справились. Поехали дальше.

- Какой следующий материк по курсу? (Слайд 17) (Антарктида).

- В Антарктиде интересно посмотреть на ледники (Слайд 18), на королевских пингвинов (Слайд 19).

На этом материке люди постоянно не живут. Здесь только работают учёные исследователи (Слайд 20). Давайте зайдём к ним в домик. (Слайд 21) А на столе учёных лежат:

Тренировка слухового внимания. (аудиозапись)

На столе лежали КНИГА, РУЧКА, КРАСКИ, КОМПАС, БЛОКНОТ И КАРАНДАШ. Один предмет убрали и заменили другим.

И оказалось, что на столе лежат РУЧКА, КАРАНДАШ, КИСТОЧКА, КНИГА, КОМПАС, КИСТОЧКА, БЛОКНОТ. Что убрали и что положили? (убрали краски, положили кисточку).

Педагог: - Молодцы, вы очень внимательные. Ребята, здесь очень холодно, поэтому задерживаться не будем. Отправляемся дальше. Слайд.

- Наш корабль идёт к берегам... Австралии (Слайд 22). Это самый маленький континент. Весь континент занимает одна страна Австралия. Посмотрите, как она красива (Слайд 23). Австралия богата разнообразием животного мира, таких как, коала (сумчатый медведь) (Слайд 24), страус Эму, собака Динго (Слайд 25), ехидна (Слайд 26) и утконос (Слайд 27). Здесь много эвкалиптовых лесов.

Игра «Тантрикс» в Новой Зеландии.

- Ребята, какое австралийское животное мы не увидели? (Нет кенгуру). Давайте

соберём фигуру кенгуру из геометрических фигур игры «Танграм»

Задание. Игра головоломка «Танграм».

(работа в парах. Дети составляют на столах фигуру кенгуру по образцу)

Педагог: - Молодцы, и с этим заданием справились, а вот и кенгуру появилось.
(Слайд 28)

Задание. Логическая задача (работа в подгруппах, взаимопроверка.)

Арбуз, дыня и тыква стоят 4, 5 и 6 р. Арбуз дороже, чем тыква, а тыква дороже, чем дыня. Что сколько стоит?

- Давайте проверим, верно, ли вы решили эту задачу. Молодцы, всё правильно. А нам пора возвращаться домой. Занимайте места на корабле и отправляемся в путь! (дети рассаживаются на лавочках, кладут руки друг другу на плечи, покачиваются из стороны в сторону. Звучит фонограмма корабельного колокола и шум моря.) (Слайд 34)

Вот такое кругосветное путешествие, ребята, мы с вами совершили.

III. Подведение итогов:

- Предлагаю вам ответить на три вопроса: Что? Где? Когда?

- Что узнали нового?

- Где и когда вам эти знания могут пригодиться?

- Что расскажете о путешествии дома маме и папе?

Оценка деятельности педагогом. (Слайд 35)

- Спасибо! Мне с вами было очень интересно!

Каждый просто молодец!

Путешествию конец

С логикой всегда дружите,

Знания свои копите.

- А на следующем занятии мы с вами продолжим решать головоломки и научимся составлять загадки по алгоритму.

IV. Рефлексия:

- Интересно было путешествовать? Ребята, перед вами в корзинке лежат морские ракушки и камешки. Если вам было интересно и легко путешествовать, положите в этот сундучок ракушку. А если вам было трудно и не интересно, возьмите камень и положите в другой сундучок.

«Путешествие в страну головоломок» Конспект занятия по ФЭМП

Программное содержание:

Обучающие задачи:

- Закреплять умение соотносить число и количество предметов;
- Актуализировать представление о геометрических фигурах-«широкий», «узкий», «длинный», «короткий»;
- Продолжать учить детей различать предметы по цвету и размеру, правильно называть цвета, группировать предметы.

Развивающие задачи:

- Создать условия для развития логического мышления, сообразительности, внимания.
- Развивать наблюдательность, память.

Воспитательные задачи:

- Воспитывать самостоятельность, доброту, отзывчивость.
- Воспитывать интерес к математическим занятиям.

Предварительная работа воспитателя:

- Подготовить демонстративный и раздаточный материал.

Методические приёмы:

- Успокаивающие упражнения перед занятием.
- Игровой (использование сюрпризных моментов).
- Наглядный (использование раздаточного материала).
- Словесный (напоминание, указание, вопросы, индивидуальные ответы детей).

- Поощрение, анализ занятия.

Демонстрационный материал: игрушка «зайчик», набор геометрических фигур разных по размеру и цвету, мешочек, тарелочки, бабочки, паук, веревка, цветы.

Раздаточный материал: полоски картона разные по длине и ширине.

ХОД ЗАНЯТИЯ

I. Организационный момент.

- Ребята, здравствуйте. Посмотрите, у нас сегодня гости. Поздороваемся с ними.

Друзья мои, сегодня мы с вами отправимся в СТРАНУ ГОЛОВОЛОМОК. Головоломки – это такие необычные, интересные задания, загадки. А подготовил для нас эти задания... посмотрите кто. (Беру игрушку – зайчика).

- А на чём же мы отправимся в дорогу. (Дети предлагают свои варианты, воспитатель, не отвергая вариантов детей предлагает отправиться на поезде)

- И зайка едет с нами.
- Я буду тепловозом, а вы – вагончики.
- Все на местах? Можно ехать.

II. Основная часть.

Д/Игра «Найди и назови фигуру».

- Ребята, наш поезд, почему-то остановился.
- Зайка говорит, что приготовил для нас здесь задание. Мы поедem дальше только после того, как выполним его. (Читаю задание: рассмотреть геометрические фигуры, назвать их, обозначить сходство или различие отдельных фигур и разложить их).
- Едем дальше. Еще много интересного ждет нас впереди!

Д/Игра «Бабочки» (на ковре)

- Ребята, мы с вами оказались на цветочной полянке!
- Распустились здесь цветы
Небывалой красоты.
- Посмотрите, зайка говорит, что ветерок занёс бабочек в сети злого паука, нам нужно им помочь освободиться! Сколько бабочек поймал паук? (Одну или много?).
- Как же мы можем помочь бабочкам. (Дети предлагают свои варианты.)
- Давайте их освободим!
- Дети освобождают бабочек из плена.
- Чтобы паук не заметил и не поймал бабочек, каждая бабочка должна сесть на цветок такого же цвета. Давайте поможем бабочкам спрятаться.

Дети сажают бабочек на цветы. Воспитатель задаёт вопросы:

- Какого цвета бабочки?
- На какой цветок сядет бабочка?
- Поровну ли бабочек и цветов? (Нет)
- Чего больше? (Цветов.) Чего меньше? (Бабочек)

Физкультминутка. А теперь зайка предлагает вам немного отдохнуть и поиграть с ним.

- Зайка беленький сидит и ушами шевелит.
Вот так, вот так – он ушами шевелит.
Зайке холодно сидеть, нужно лапочки погреть.
Вот так, вот так – нужно лапочки погреть.
Зайке холодно стоять, надо зайке поскакать.
Вот так, вот так – надо зайке поскакать.
Кто-то зайку испугал. Зайка – прыг. И ускакал.

- Мы немного поиграли, а теперь пора снова отправляться в путь. Наш поезд едет дальше.

Д/Игра «Сравни по длине и ширине»

Работа за столом.

- Давайте посмотрим, какую же еще головоломку предлагает нам зайка разгадать.

На столе полоски разные по длине и ширине.

1. «Расположите полоски от самой узкой до самой широкой». Проговорить: мы расположили полоски от самой узкой до самой широкой.

2. «Расположите полоски от самой длинной до самой короткой». Дети проговаривают: мы расположили полоски от самой длинной до самой короткой.

Заключительная часть.

Итог занятия.

Дети собираются вокруг воспитателя.

- Кому мы сегодня помогали? Чьи задания выполняли?

- Что особенно вам понравилось, запомнилось?

- А как вы считаете, кто лучше всех сегодня занимался? Кто ответил на все вопросы правильно? А кому еще нужно постараться?

- Молодцы, ребята. Выполнили все задания зайчика. Наш зайка очень доволен. А мы отправляемся в обратный путь – домой.

Выстроились «вагончики», и дети уходят в группу.

«Терем-теремок» Конспект занятия с детьми средней группы с использованием технологии «Смарт-тренинг. МИР ГОЛОВОЛОМОК».

Цель: создание условий для формирования у детей дошкольного возраста интереса к решению обычных задач нетрадиционным способом, активизация мыслительной деятельности ребёнка.

Задачи:

Обучающие

– Формировать умение выделять разнообразные свойства и соотношение деталей (форма, величина, расположение в пространстве).

– Формировать умение действовать в соответствии с предлагаемым алгоритмом.

– Обучать детей элементам **театрализованной деятельности**.

Развивающие:

– Развивать элементы логического и наглядно – образного мышления, целостное зрительное восприятие, воображение, познавательный интерес, произвольное внимание.

Воспитательные:

– Воспитывать инициативность, самостоятельность, целеустремлённость.

Материал: головоломка и схема «Слагалица», сюжетные картинки, волшебная коробочка, персонажи кукольного театра сказки «Теремок», ободки сказочных героев.

Методические приемы:

Игровой, сюрпризный момент – волшебная коробочка, вопросы.

Виды деятельности:

-игровая;

-коммуникативная;

-двигательная

Ход занятия:

1. Организационный момент

Воспитатель: Отгадайте загадку: «Тает снежок, ожил лужок, день прибывает, когда это бывает?» (Весной). Посмотрите на картину и скажите, какое время года изображено?

(Время года весна)

-Что происходит весной в природе? (Назовите признаки весны)

Воспитатель: Молодцы ребята! А давайте мы разбудим солнышко?

Песня-инсценировка: «Просыпайся солнышко»

2. Основная часть

Воспитатель: Солнышко проснулось и зовёт нас к волшебной коробочке

А коробочка – то не простая, а волшебная!

Какая красивая коробочка, интересно, что в ней? (пытается открыть, но он не открывается). Может сказка? Достает персонажей сказки «Теремок»

Ребята, а кто догадался из какой сказки эти животные? Правильно, «Теремок»! Давайте вспомним персонажей сказки, которые поселись в теремочке. Я буду начинать, а вы заканчивать (**проводится словесная игра**)

Кто, кто в теремочке живет?

Кто, кто в невысоком живет?

Я мышка ... (Норушка)

Я лягушка ... (Квакушка)

Я зайчик ... (Побегайчик)

Я лисичка ... (Сестричка)

Я волк ... (Зубами щелк)

Я мишка ... (косопалый)

Воспитатель: Молодцы ребята. А сейчас мы с вами покажем сказку «Теремок».

(**проводится драматизация сказки «Теремок»**)

Воспитатель: Выходи народ становись-ка в хоровод.

Стоит в поле теремок- теремок. Он не низок, не высок — не высок. Вот по полю мышка бежит, у ворот остановилась, говорит.

- Терем- теремок! Кто в тереме живет? Никто не отзывается. Вошла мышка в теремок и стала там жить.

Стоит в поле теремок — теремок. Он не низок, не высок — не высок.

Прискакала к терему лягушка-квакушка и спрашивает:

- Терем- теремок! Кто в тереме живет?

- Я, мышка-норушка! А ты кто?

- А я лягушка-квакушка.

- Иди ко мне жить! Лягушка прыгнула в теремок. Стали они вдвоем жить.

Стоит в поле теремок — теремок. Он не низок, не высок — не высок.

Бежит мимо зайчик-побегайчик. Остановился и спрашивает:

- Терем- теремок! Кто в тереме живет?

- Я, мышка-норушка!

- Я, лягушка-квакушка!

- А ты кто?

- А я зайчик-побегайчик.

- Иди к нам жить! Заяц скок в теремок! Стали они втроем жить.

Стоит в поле теремок — теремок. Он не низок, не высок — не высок.

Идет мимо лисичка-сестричка. Постучала в окошко и спрашивает:

- Терем- теремок! Кто в тереме живет?

- Я, мышка-норушка.

- Я, лягушка-квакушка.

- Я, зайчик-побегайчик.

- А ты кто?

- А я лисичка-сестричка.

- Иди к нам жить! Забралась лисичка в теремок. Стали они вчетвером жить.

Стоит в поле теремок — теремок. Он не низок, не высок — не высок.

Прибежал волчок-серый бочок, заглянул в дверь и спрашивает:

- Терем- теремок! Кто в тереме живет?
- Я, мышка-норушка.
- Я, лягушка-квакушка.
- Я, зайчик-побегайчик.
- Я, лисичка-сестричка.
- А ты кто?
- А я волчок-серый бочок.
- Иди к нам жить!

Волк влез в теремок. Стали они впятером жить. Вот они в теремке живут, песни поют.

Стоит в поле теремок — теремок. Он не низок, не высок — не высок.

Вдруг идет медведь косолапый. Увидел медведь теремок, услышал песни, остановился и заревел:

- Терем- теремок! Кто в тереме живет?
- Я, мышка-норушка.
- Я, лягушка-квакушка.
- Я, зайчик-побегайчик.
- Я, лисичка-сестричка.
- Я, волчок-серый бочок.
- А ты кто?
- А я мишка косолапый.
- Иди к нам жить!

Воспитатель: Стали звери дружно жить и веселиться, танцевать.

Тут и сказке конец, а кто слушал молодец.

Воспитатель: вот какие мы с вами молодцы. Ребята, а кто мне скажет, как можно по-другому назвать теремок (ответы детей).

Воспитатель: правильно, теремок можно назвать домом. Ребята, а давайте подружим всех зверей и построим для них свой дом. Для этого мы с вами возьмём головоломку «Слагалица» и по схеме соберём наш дом. Ну что, приступим к работе. Но сначала мы разомнём наши пальчики.

Пальчиковая гимнастика «Теремок».

На поляне теремок **(сделать крышу ладонями над головой).**

На дверях висит замок **(руки сцепить в замок перед грудью).**

Из трубы идёт дымок **(соприкасаться кончиками пальцев по очереди, делая колечки)**

Вокруг терема забор **(перед собой поставить ладони).**

Чтобы не забрался вор **(хватательные движения руками).**

Тук, тук, тук, тук, тук, тук **(кулачками друг о друга).**

Открывайте, я ваш друг **(развести руки в стороны).**

Дети приступает к выполнению задания. Обратит внимание на то, из каких деталей «Слагалицы» состоит эта схема, назвать эти детали. Если ребенку нужна помощь помогаем.

Воспитатель: Молодцы! Вы справились с заданием. Давайте усложним наше задание – соберём наш теремок по памяти. Попробуем?

(Дети выполняют задание.)

Воспитатель: Умницы! Вы на отлично справились со всеми заданиями.

3. Заключительная часть.

Воспитатель: Ребята, что мы сегодня делали? Какую сказку мы сегодня инсценировали? Дети, понравилась вам сказка? Назовите, кто жил в теремочке? Дружно жили звери в сказке? А что вы сделали, чтобы подружить зверюшек в сказке? А что мы делаем в группе, чтобы жить дружно? Понравилось вам занятие? Молодцы. А сейчас мы с вами посмотрим мультик, который так и называется «Теремок».

Досуг «В гостях у тётушки Головоломки»

Цели и задачи: закрепление и расширение кругозора детей дошкольного возраста в окружающем мире; развитие пытливости, любознательности, познавательных способностей; развитие культуры речи, навыков обучения грамоте, общения; закрепление математических взаимозависимостей, правил написания цифр и букв; обучение соблюдению правил игры, формирование чувства взаимопомощи, взаимовыручки, умения работать сообща, эмоционально насыщенного общения на основе сотрудничества; создание эмоционального подъема от игры, хорошего настроения.

Ход досуга

Зал украшен подвесными буквами и цифрами, карточками большого размера с различными дидактическими играми, кроссвордами.

Дети старшей и подготовительной групп сидят на стульчиках напротив друг друга.

Звучит веселая музыка и в зал входит воспитатель в мантии, очках, представляется.

Тетушка Головоломка. Здравствуйте, друзья. Как рада я видеть вас у меня в гостях. Меня зовут тетушка Головоломка. А знаете ли вы почему у меня такое необычное имя — Головоломка. Может быть, я люблю падать и ломать себе разные части тела, в том числе и голову, или я просто люблю ломать игрушки, мебель? Ну, такая я озорница!!! Вы знаете, что такое «головоломка»? (Ответы детей). Верно, я люблю задавать интересные вопросы, задачки, запутывать и проверять знания детей, их сообразительность, проверять, как они умеют «ломать голову» над поставленным вопросом, т.е. думать!

А чтобы было интересней и азартней предлагаю поделиться на 2 команды и посоревноваться, кто быстрее не бегаёт, а думает! Подсчитывать итоги предлагаю вашим воспитателям, они будут жюри.

Дети делятся на команды.

Тетушка Головоломка. Хочу я вас проверить, как быстро вы умеете думать и действовать в самых разных науках.

Давайте начнем с математики. Первое задание следующее: нужно решить примеры, пользуясь подсказкой в рамке, но вместо цифр там будут различные цветы и каждому цветку, будет соответствовать определенная цифра, примеры записаны цветами. Ваша задача — правильно заменить их и решить примеры. От каждой команды приглашается по 2 человека.

На мольбертах висят карточки с заданием.

По команде игра начинается (в это время звучит фоновая музыка).

После выполнения задания проверяется правильность его выполнения и подводятся итоги.

Тетушка. Второе задание по математике — это проверка внимания и умения логично мыслить. Называется оно так: найди закономерность, вставляя пропущенные фигуры вместо точек. Вызываются следующие 2 человека, и игра начинается. Дети фломастером вставляют пропущенные фигуры, сохраняя логическую цепочку.

Жюри подводит итог второго задания.

Тетушка. А сейчас я проверю вашу сообразительность, смекалку и юмор. Я по очереди каждой команде буду зачитывать вопросы, ну а вы - на них отвечать.

Итак, задачи — шутки:

1. Кто быстрее долетит до цветка — бабочка или гусеница?
2. На одном берегу утята, на другом — цыплята. Посередине островок. Кто быстрее доплывет до острова?
3. Над лесом летели 3 рыбки, 2 приземлились. Сколько улетело?
4. Катится по столу колесо, один угол у него красный, другой зеленый, третий желтый. Когда колесо докатится до края стола, какой угол мы увидим?
5. Летели 2 крокодила, один синий, другой красный. Кто быстрее долетит?
6. У мамы есть кот Пушок, дочка Маша, собачка Шарик. Сколько детей у мамы?
7. Что едят крокодилы на северном полюсе?

8. Сколько цыплят выведет петух, если он снес 5 яиц?
9. Что будет с мухой, если она налетит на сосульку?
10. Весной с юга кто раньше прилетает: ласточки или воробьи?
11. Наступил долгожданный январь. В саду сначала зацвела яблоня, потом еще 2 сливы. Сколько деревьев зацвело?

На столе лежало 2 яблока и 2 груши. Сколько овощей лежало на столе?

Тетушка Физкультминутка у нас будет тоже не простая.

Дети встают в круг. Тетушка объясняет правила игры. Если сочетания слов или действия могут происходить в реальной жизни («бывает»), ребенок поднимает руки вверх, если не могут происходить («не бывает»), то приседают на корточки.

- корова летает;
- лошадь выступает в цирке;
- рыба бежит к реке;
- петух кукарекает;
- слон лезет в нору;
- собака ведет мальчика на поводке;
- на плите стоит миска;
- синий помидор;
- красное яблоко;
- квадратное яйцо;
- тяжелая сковорода;
- пластмассовая кастрюля;
- шоколадный медведь;
- высокий жираф; жидкая сосулька.

Тетушка. Молодцы! Не смогла я вас запутать, все были очень внимательными. А теперь я проверю, как хорошо вы готовитесь в школу по русскому языку, знаете буквы и умеете читать.

Вы знаете, что такое «ребус»? Правильно, это зашифрованное с помощью картинок слово. И сейчас мы будем их разгадывать и записывать.

На карточках, расположенных на мольберте, расположены ребусы, ниже в клеточках необходимо вставить буквы получившегося слова.

В конце игры жюри подводит итоги.

Тетушка. Следующая игра называется «Верно - неверно». В ходе игры вам необходимо определить, какие из букв написаны неправильно и зачеркнуть их красным фломастером. Сделать это нужно не только быстро, но и правильно. Вызываются по одному человеку от команды.

После выполнения задания жюри подводит итоги.

Тетушка. А вы знаете, что существует такая наука, как грамматическая арифметика: у слова можно отнять какую-то часть, потом прибавить другую и получится совсем иное слово. Давайте поиграем:

Ваня — ня + за = ваза

Каша — ша + тя = Катя

Зал — л+ ря = заря

Лужа — жа + на = луна

Тетушка. Молодцы! Хорошо справились с заданием. Наверно, устали сидеть, давайте разомнемся, но физкультминутка опять будет необычная.

Вы внимательно слушаете название объекта. Если я называю съедобный предмет, вы подносите ладошки ко рту, если нет — убираете руки за спину. Итак, внимание:

«Мороженое, пирожное, сосулька, рисунок, бобы, грибы, крабы, трубы, курица, улица, абрикос, кокос, ананас, контрабас, салат, халат, супчик, чубчик.»

Тетушка. Сейчас поиграем все вместе, проверим ваше внимание и сообразительность.

Игра называется «Загадки-обманки». Я читаю вам загадки, но сначала произношу в рифму неверный ответ; ваша задача правильно отгадать и найти соответствующую картинку — отгадку. Игра также проводится по командам, вопросы задаются по очереди.

Под землю не размокла
Вся оранжевая...(свекла?)

Когда последний луч потух
В лесу завыл большой...(петух?)

Он зовется «царь зверей»,
Потому что...(соловей?)

Серый шарик только тронь,
Всех уколет тихий...(конь?)

Покраснел он, наконец,
Круглый, мягкий...(огурец?)

Друга лучше не найдешь,
Лает громко верный...(еж?)
Над трубою дым и пар,
Мчит по рельсам...(самовар?)

Тетушка Головоломка. Молодцы! Все загадки отгадали верно. А сейчас я проверю, знаете ли вы природу. **Игра называется «Да — нет».** Вопросы будут задаваться каждой команде.

- 1) Может ли сазан забраться в океан? (Нет, это речная рыба.)
- 2) Может ли дрозд отморозить хвост? (Нет, он зимует на юге.)
- 3) Может ли оса взлететь на небеса? (Да.)
- 4) Может ли барсук залезть за шишками на сук? (Нет. А белка может.)
- 5) Может ли кулик прикусить себе язык? (Нет. У птиц нет зубов.)
- 6) Может ли тюлень на боку лежать весь день? (Да.)
- 7) Может ли синица на крыше поселиться? (Да.)
- 8) Может ли медведь зимою зареветь? (Нет. Он спит в берлоге.)

Тетушка Головоломка. Дорогие ребята, вы меня удивили, так хорошо отвечали, так быстро и правильно выполняли задания, просто - знатоки! Жюри подвело итоги и, конечно, победила дружба! Я хочу подарить вам медали, на которых изображена сова, ведь она является символом мудрости. Вы сегодня тоже проявили себя внимательными, сообразительными, организованными, любознательными; мне было очень весело и интересно с вами. В запасе у меня еще очень много интересного, поэтому жду вас в гости всегда. Ведь игра — это не только весело, но и интересно, познавательно, через нее вы узнаете много нового об окружающем вас мире.

Дети встают в центр зала и исполняют веселую песню в подарок Тетушке Головоломке.

«Свеча памяти блокадного Ленинграда» Поделка ко Дню снятия блокады Ленинграда с детьми подготовительной группы.

Задачи: продолжать знакомить с технологией «Танграм». Учить составлять силуэт свечи, ориентируясь на образец.

Материал: цветной картон для основы, серая или жёлтая цветная бумага для выполнения поделки, клей, ножницы.

Техника выполнения работы: танаграм, аппликация

Предварительная работа:

Беседа с детьми о блокаде Ленинграда, о ее значении в жизни ленинградцев, о Дороге жизни, о мемориале «Разорванное кольцо», «Цветок жизни», рассматривание соответствующих фотографий и иллюстраций.

«Свеча памяти»

Ход выполнения работы:

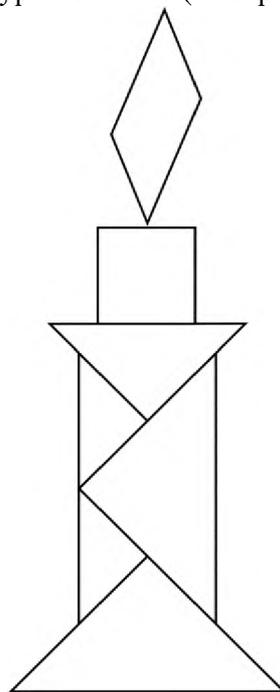
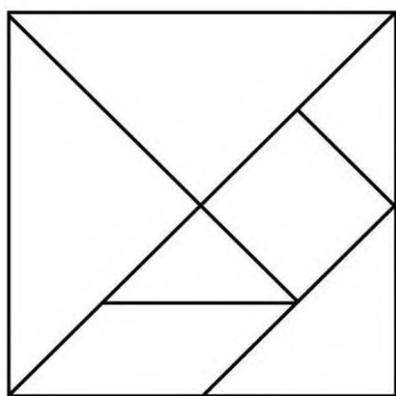
1 этап.

Необходимо акварельными красками подготовить окно.



2 этап.

Разрезать бумажный квадрат на 7 фигур. По схеме (смотри рисунок) сложить свечу.



3 этап.

Наклеить на основу – окно подготовленные бумажные фигуры так, чтобы получилось изображение свечи.

4 этап.

Поделка «Свеча памяти» готова.



«В поисках золотой рыбки» Конспект занятия

Цель: обобщение и закрепление знаний детей об обитателях морей и океанов.

Задачи:

Образовательные: актуализировать знания детей о морских обитателях, уметь узнавать по внешнему виду и называть их.

Развивающие: способствовать развитию зрительного внимания, умению устанавливать причинно-следственные связи, развивать мыслительные операции: синтез, анализ.

Воспитательные: создавать условия для развития чувства гордости за выполненное дело, развивать сообразительность, находчивость, проявление инициативы и самостоятельности в познавательной деятельности и общении. Развивать умение договариваться со сверстниками.

Разновидности детской деятельности:

- игровая;
- коммуникативная;
- конструирование;
- двигательная.

Материалы и оборудование:

- Демонстрационный материал: аквариумы, нарисованные на бумаге, - 2 шт. (А2).
- Макет моря на листе ватмана, тонированном под море (А1).
- Игровой набор «МИР ГОЛОВОЛОМОК».
- Головоломки: «Осенний кубик», №1 (или карточка №6А), «Репка», «Рыбка», карточка №6 (или карточка №6А), головоломка «Слагалица» - «Краб», карточка №1, «ГАЛА-КУБ», «Крокодил».

Презентация экскурсии по океанариуму, видео «Подводный мир». Техническое обеспечение: проектор, экран, ноутбук.

Методы и приемы:

1. Стимулирование и мотивация деятельности:
 - вводная беседа (актуализирующая имеющийся опыт детей);
 - создание ситуации успеха;
 - демонстрация нового объекта;
 - демонстрация видеоперсонажа;
 - создание проблемной ситуации.
2. Организация и осуществление деятельности:
 - словесные (рассказ, беседа);
 - наглядные (демонстрация презентации, видео, художественных, графических, символических объектов, показ способа действия);
 - аудиовизуальные;
 - практические (упражнение, квест);
 - наглядно-практические (моделирование, оказание дозированной помощи: с опорой на схему).
3. Контроль и самоконтроль:
 - вербальная оценка результатов выполнения заданий;
 - взаимоконтроль;
 - коллективный смотр;
 - самопроверка с помощью нормирующих средств (сравнение с образцом); рефлексия деятельности.

Ход деятельности

Этапы	Деятельность педагога	Деятельность детей
Мотивационно-целевой	<p>I. Введение в ситуацию. Педагог выходит с глобусом: «Здравствуйте, ребята!» Показ детям глобуса. - Какой цвет преобладает на глобусе? - Сколько всего океанов и морей на планете Земля? - Назовите самые известные моря. У вас отличная память! Открою вам тайну! Нас пригласили в океанариум, помочь ученым- океанологам! Что это такое- океанариум? - Вы знаете кто такие океанологи? Как вы думаете, вы сможете помочь океанологам? Тогда отправляемся! На экране появляется картинка океанариума: Вижу океанариум! Видео: «Океанариум». Видеообращение океанолога: «Здравствуйте! Я ученый- океанолог. Ребята, в нашем океанариуме много рыб и других обитателей. Но нам очень хотелось бы заполучить золотую рыбку. Вы можете нам в этом помочь. Ваша задача - собрать все необходимые детали головоломки». За каждое правильно выполненное задание участники получают деталь.</p>	<p>Рассматривают глобус. - Больше всего голубого цвета на глобусе. - Всего пять океанов. - Черное, Белое, Балтийское, Средиземное, Красное. - Специалисты, которые изучают океаны и моря. - Сможем. Слушают рассказ океанолога.</p>
Содержательно-деятельностный	<p>II. Основной этап. Актуализация знаний. Задание 1. Загадки про водных обитателей. - Слушайте первое задание! Океанолог не назвал, какие рыбы обитают в его океанариуме, но вы сможете узнать сами, отгадав загадки: Настоящий он циркач Носом отбивает мяч. Знают и француз, и финн: Любит поиграть. ..(дельфин). Эта рыба - хищник злой, Всех проглотит с головой. Зубы, показав, зевнула И ушла на дно...(акула). Он клешнями щиплет больно И кричит: «С меня довольно! Я устал. Я вам не раб». Распугал соседей...(краб). На лошадку так похоже. И живет-то в море тоже. Вот так рыбка, скок да скок - Прыгает морской...(конек).</p>	<p>Смотрят на экран, отгадывают загадки. Проходят к столам, выбирают плоские фигуры морских зверей и рыб и прикрепляют их к доске-аквариуму. Показывают части тела рыб и морских обитателей</p>

	<p>Молодцы, ребята! Вы успешно справились с заданием и получаете первую деталь. (Видео 2.)</p> <p>Задание 2. Игра «Рассели морских обитателей» - Сегодня в океанариуме особенный день! Прибыли новые обитатели. Их необходимо осмотреть и расселить в два аквариума. В первый аквариум поселите рыб, а во второй морских зверей. Каждый берет одного новичка и находит ему место. Посмотрите внимательно, все согласны с таким расселением? Вы сможете доказать, что это рыбы? Докажите, что в этом аквариуме морские звери. - Я вижу, вы знаете морских обитателей, можете разделить их на группы. С вашей помощью мы справились с этой важной работой очень быстро! За это вы получаете еще одну деталь головоломки.</p> <p>Задание 3. «Подводный мир». - Давайте посмотрим, как весело и интересно живут морские обитатели. Обратите внимание, как они передвигаются, какие у них плавные движения! Чтобы получить еще одну деталь, вам нужно показать движения морских обитателей. Итак, раз, два, три - на море попади!</p> <p>Физминутка «Осьминог». Ветер дует, задувает! (Руки подняты вверх.) Волны в стороны качает. (Раскачиваются из стороны в сторону.) Осьминог на дне сидит И ногами шевелит. (Топают ногами, руки на поясе.) Чайка над водой летает И за рыбками ныряет. (Приседают.) Осьминог на дне сидит И ногами шевелит. (Топают ногами, руки на поясе.) Под водой на глубине Крокодил плывет в воде. («Плавают брассом».) Осьминог на дне сидит</p>	<p>Просматривают видео.</p> <p>Выполняют физминутку.</p> <p>Получают еще одну деталь. Выбирают головоломки, собирают образы. Рассказывают о</p>
--	---	---

	<p>И ногами шевелит. (Топают ногами, руки на поясе.) - Молодцы! Справились с заданием! Пока вы играли с морскими обитателями, у нас появились необычные аквариумы. В одном из них вы сможете найти деталь головоломки.</p> <p>Задание 4. «Сбор головоломок». Ребята, чтобы собрать золотую рыбку, нам не хватает еще деталей. Предлагаю продолжить нашу игру. Сейчас вам необходимо из головоломок собрать образы морских обитателей. В этом вам помогут карточки-схемы. Подойдите к столу и выберите себе головоломку. Назовите головоломки, которые вы выбрали. Расскажите, кого из обитателей вы собрали? Молодцы! Справились с заданием! Обратите внимание, у вас остались лишние детали головоломки. Они и являются недостающими элементами для решения нашего квеста. (Видео 3.)</p> <p>Задание 5. Сложить рыбку из полученных деталей головоломки. Теперь попробуйте сложить золотую рыбку для океанариума. Молодцы! Загадайте свои желания золотой рыбке, и они обязательно исполнятся. Видеообращение океанолога: Спасибо большое вам, ребята! С вашей помощью столько новых обитателей обрели свой дом. До свидания, приезжайте к нам еще! (Видео 4.)</p>	<p>постройках. Выкладывание головоломок «Рыбка» всеми детьми</p>
Оценочно-рефлексивный	<p>III. Итоговый Возвращаемся в группу. Где мы сегодня с вами были? Кому мы помогли? Что в нашем путешествии было самым интересным?</p>	<p>Дети отвечают на вопросы, делятся впечатлениями.</p>

«Юнармейцы» Квест с использованием игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК» № 1 для детей старшего дошкольного возраста

Цель: формирование положительного эмоционального отклика детей на профессию военнослужащего через прохождение квеста с использованием игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК» №1.

Задачи:

Образовательные:

- Создать условия для развития познавательной активности детей.
- Закреплять знания детей о военных профессиях, родах войск.

Развивающие:

- Развивать познавательный интерес детей.
- Развивать мыслительные операции, внимание, память, речь.

Воспитательные:

- Воспитывать патриотические чувства к своей Родине, Отчизне.
- Воспитывать отзывчивость, желание прийти на помощь товарищу, солдатам на службе.
- Воспитывать желание выполнять работу до конца.

Материалы и оборудование: два игровых набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК» №1; вырезанные из бумаги и заламинированные солдатские жетоны; карточки №3, 3А «Самолет» для головоломки «Слагалица»; карточка №1 «Собачка» для головоломки «Осенний кубик»; карточки №20, 20А, 20Б «Ракета» для головоломки «Репка», аптечка с медицинским набором для военнослужащих. Участники: дети, педагоги, медицинская сестра, родители.

Вводная часть

Педагог с детьми в кругу проводят беседу о приближающемся празднике - Дне защитника Отечества.

В этот день мы с вами будем поздравлять наших доблестных защитников, наших пап, дедушек и, конечно же, наших будущих защитников - мальчиков. Сегодня военнослужащие армии России выполняют свой воинский долг, защищают нашу Родину! Это очень сложная задача!

Уточняет, какие рода войск дети знают и что нужно для службы любому солдату. Далее педагог предлагает детям попробовать себя в роли артиллеристов и танкистов.

Организационная часть

Взрослый просит детей разделить на две команды и выбрать соответствующие эмблемы: артиллеристы и танкисты. Сообщает, что за успешное прохождение заданий команды получают солдатские жетоны. Команда, выполнившая задание первой, получает два жетона, а команда, выполнившая задание второй, - один жетон. Выполнить задания должны обе команды. В конце квеста заработанные жетоны можно будет обменять на предметы, которые обязательно будут направлены военнослужащим Российской Федерации.

Уточняет, что солдаты на службе выполняют приказы старшего по званию. Обращается к детям:

- Артиллеристы и танкисты, к кому вы должны обратиться, чтобы получить первое задание? (Ответы детей.) Правильно, к руководителю.

1 этап квеста. Дети с педагогом приходят к руководителю дошкольной организации, который сообщает, что приготовил жетоны. Но чтобы их получить, нужно ответить на вопрос с помощью подсказки:

Летят на серебряных крыльях
Защитники нашей страны.
Здесь скорости сверхзвуковые,
Здесь знания очень важны.
Стать летчиком очень непросто.
Хоть небо мальчишек зовет,
Важны здесь отвага и смелость,

Лентяй в их отряд не пройдет. (Военные летчики.) Руководитель уточняет: на чем летают военные летчики? (Ответы детей.) Сообщает, что чтобы получить жетоны, необходимо собрать образ самолета (по карточкам №3, 3А «Самолет» для головоломки «Слагалица» методом постройки по схеме) из частей головоломки «Слагалица». После выполнения задания дети получают жетоны.

Педагог сообщает детям, что чтобы получить следующее задание, нужно отгадать, куда пойти дальше.

Чтобы быть сильными, ловкими и умелыми, военнослужащие должны быть в отличной физической форме! А где в детском саду дети тренируются, чтобы быть в хорошей форме? (Ответы детей.)

Воспитанники с педагогом отправляются в спортивный зал.

2 этап квеста. Инструктор по физической культуре встречается детей, сообщает, что приготовила жетоны.

Чтобы получить жетоны, нужно отгадать загадку:

Кто, ребята, на границе

Нашу землю стережет,

Чтоб работать и учиться

Мог спокойно наш народ? (Пограничник.)

После ответов детей педагог уточняет: какой верный четвероногий друг всегда поможет ему? (Ответы детей.) Предлагает детям собрать образ собаки (по карточке №1 «Собачка» для головоломки «Осенний кубик» методом наложения) из частей головоломки «Осенний кубик». После выполнения задания дети получают жетон.

Инструктор предлагает получить следующее задание, для этого нужно отгадать загадку:

И на фронте, и в тылу

День и ночь ведут борьбу:

Жизни раненым спасают,

В строй вернуться помогают. (Военные врачи, медсестры.) Дети вместе с педагогом отправляются в медицинский блок детского сада.

3 этап квеста. Медицинская сестра встречается детей, сообщает, что чтобы получить следующее задание, нужно отгадать загадки:

У них есть «Тополь» и «Тополь М»,

Не флоре служат они совсем.

Стоят на страже нашей страны,

Чтоб у нас не было войны. (Ракетные войска.)

Имя девичье носила,

Ну а как врага косила!

Замыслы врага порушит

Легендарная... (Катюша.)

После ответов детей педагог предлагает собрать образ ракеты (по карточкам №20, 20А, 20Б «Ракета» для головоломки «Репка» методом «Заверши образ») из деталей головоломки «Репка». После выполнения задания дети получают жетоны.

Педагог предлагает отгадать следующую загадку:

Музыка эта зовет на парад,

Люди шагают за рядом ряд.

Трубы гудят, барабаны бьют,

Музыку эту как назовут? (Военный марш.)

Далее воспитанники совместно с педагогом отправляются в музыкальный зал.

4 этап квеста. Музыкальный руководитель встречается детей, сообщает, что в зале присутствуют родители, чтобы их поддержать!

Но остался всего один жетон. Следующее задание предлагаю выполнить всем вместе.

В качестве задания предлагается ребятам назвать качества, которыми должен обладать человек, защищающий свою Родину.

Обобщает ответы детей: «Военнослужащие должны быть сильными, ловкими, умелыми, храбрыми и отважными!»

Именно эти качества мы должны воспитывать в себе, чтобы в будущем стать настоящими защитниками Отечества!

После выполнения задания дети получают жетон. Педагог предлагает посчитать и обменять жетоны на предметы для аптечки первой помощи, которые обязательно будут отправлены солдатам, которые в настоящее время исполняют свой священный долг - защищают Родину!

«Форт Боярд», или «На пути к сокровищам». Квест

Вводная часть

Ведущий: Здравствуйте, дети! Сегодня я предлагаю вам стать участниками увлекательной игры «Форт Боярд: по следам к сокровищам» и совершить увлекательное путешествие. (Презентация.)

Ходят легенды, что много лет назад один мудрец, живущий в высокой башне старого заброшенного форта, создал самую загадочную игру всех времен «Форт Боярд». В этой игре каждое задание - это испытание силы ума и смелости, справиться с которым нужно, пока не закончилось время. Ваша задача - выполнить все задания и добыть ключи для своей команды. Собрав все 5 ключей, вы получите доступ к подсказкам, которые помогут разгадать вам секретное слово и открыть дверь в сокровищницу с золотыми монетами. А поможет вам в этом карта форта Боярд. Но сначала, чтобы стать настоящей командой, нам нужно прочитать наш девиз.

Капитан: Кто мы такие?

Команда: Дети!

Капитан: Что мы хотим?

Команда: Завоевать крепость!

Капитан: Что нам для этого нужно?

Команда: Сила и смелость, ловкость и ум!

Мы покорители форта Боярд!

Основная часть

Ведущий: Отлично, дети! А теперь вперед, навстречу приключениям! Итак, открываем карту. Наше первое испытание под номером один. Для выполнения нам понадобятся разноцветные пуговицы. Их нужно разложить в правильном порядке, соблюдая закономерность.

Разложи пуговицы

Перед вами лежат листы с заданиями и мешочки с пуговицами. Ваша задача - выложить ряд пуговиц в таком порядке, как показано на карточке-образце. (Над заданием дети работают в парах.)

Дети, я вижу, что вы закончили работу. Предлагаю показать, что у вас получилось, поменяться местами и проверить у соседей, как выполнено задание и нет ли ошибок.

Отлично, все молодцы! Справились с первым испытанием. И команда получает первый ключ! Двигаемся дальше, нас ждет второе испытание. Давайте посмотрим карту.

Дети с помощью карты находят следующее испытание. Подходят к столу согласно обозначениям.

2. «Осенний кубик»

Ведущий: Второе испытание называется «Осенний кубик». Для его выполнения вам также надо работать в парах. Итак, на столе лежат головоломки «Осенний кубик» и карточки с изображением предмета. Ваша задача - собрать предмет с помощью деталей головоломки. На прохождение испытания у вас есть 3 минуты. Поехали!

Итак, время подходит к концу, и я предлагаю проверить, как вы справились с заданием.

Вы достойно показали себя в этом испытании, и команда получает второй ключ! Предлагаю отправиться дальше навстречу испытаниям форта Боярд! Давайте посмотрим, что нас ждет.

Дети с помощью карты находят следующее испытание.

Обитатели форта Боярд

3. Ведущий: Следующее испытание - «Обитатели форта Боярд». И нам необходимо отправиться в зоопарк, где обитают животные форта. Но чтобы узнать, что это за обитатели, вам необходимо с помощью головоломки «Репка» выложить отгадку.

Детям предлагаются карточки с изображением лебедя, рыбки из головоломки «Репка».

Не забудьте, что у вас будет только 3 минуты. И время выполнять задание начинается прямо сейчас!

Дети выполняют задание.

Время подошло к концу, и сейчас давайте же откроем тайну обитателей форта Боярд. Кто же живет здесь?

Дети отвечают.

Вы снова справились с испытанием, и команда получает третий ключ. Но советую вам не расслабляться, потому что впереди еще много испытаний! А чтобы узнать, что еще приготовил нам загадочный форт, давайте откроем карту.

Дети смотрят карту и находят следующее испытание.

4. В гостях у старца Фура

Ведущий: Карта говорит нам о том, что нас ждет башня старца Фура. Ребята, вы готовы отправиться в гости к самому загадочному жителю форта? Тогда предлагаю это сделать прямо сейчас. Старец приготовил для вас непростые карточки-образцы, которые лежат перед вами. На них изображены три цветных круга: красный, зеленый, желтый. Вам следует быть предельно внимательными и выложить с помощью шести карточек то, что задал старец Фура. Удачи!

Дети выполняют задание.

Время подошло к концу. Давайте проверим, как вы справились с задачей старца Фура.

Молодцы! И здесь не подвела команда! И вы получаете четвертый ключ! Время спешить дальше.

5. Отважные искатели

Ведущий: И так, друзья, мы подошли к последнему испытанию, которое называется «Отважные искатели». Для этого нам нужно попасть в таинственный подвал. Давайте отыщем его на карте.

Дети смотрят карту, находят место следующего испытания.

Давайте посмотрим, что же это за таинственный подвал. На столе стоят 4 контейнера с разным наполнением (подкрашенная вода, мелкие игрушечные змеи и насекомые, бумажные опилки, фасоль). В одном из контейнеров спрятан ключ. Команда выбирает одного участника, которому я завяжу глаза. Он должен наощупь найти ключ. Это последний ключ, который необходимо заработать для своей команды, чтобы получить все подсказки.

Дети выбирают одного человека из команды, ведущий завязывает ему глаза платком, по команде он по очереди подходит к каждому контейнеру и, окуная руку в содержимое, ищет ключ. После того как ключ найден, он передает его команде и испытание считается пройденным.

Ведущий: Подведем итоги всех испытаний. Команда, вы заработали 5 ключей и перешли к самому главному в нашей игре. Сейчас вам необходимо пройти в хранилище подсказок и обменять там ключи на подсказки. Когда вы получите все подсказки, у вас будет ровно 2 минуты, чтобы угадать зашифрованное слово и выложить его по буквам на алфавитной доске с помощью камешков.

Дети отдают ключи, а ведущий по очереди открывает конверты с подсказками, вывешивает их на доску. Дети называют, что изображено на них.

Подсказки:

я картинка - «Ученик»;

я картинка - «Учитель»;

я картинка - «Ручка»;

я картинка - «Портфель»;

я картинка - «Тетрадь».

Ведущий: Все подсказки получены. Вы знаете, что нужно делать, время пошло!

Дети обдумывают ответ. Дальше выкладывают слово камешками по буквам на

алфавитной доске. Если ответ правильный, ведущий открывает сундук с сокровищами - сладкими золотыми монетами.

Зашифровано было слово «Школа». Вы справились со всеми испытаниями, угадали зашифрованное слово, и сундук с сокровищами открылся. Но чтобы взять монеты, вам нужно пройти через тоннель, взять монету и вернуться обратно.

Дети выстраиваются перед тоннелем в колонну и по очереди пролезают через него, берут в руку из сундука монету и возвращаются бегом назад. Монету оставляют себе. Так полосу препятствий проходят все участники команды.

Заключительная часть

Ведущий: Дети, поздравляю вас с успешным прохождением всех испытаний. Вы заработали монеты.

Наша игра подошла к концу, форт Боярд с его обитателями прощается с вами.

«Дорогой добрых дел». Игра-путешествие. Методическая разработка с использованием игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК» № 1 для детей старшего дошкольного возраста

Цель: обобщение и закрепление знаний детей о русских народных сказках.

Задачи:

1. Образовательные: актуализировать знания детей о русских народных сказках, уметь узнавать и называть их.

2. Развивающие: способствовать развитию зрительного внимания, умению устанавливать причинно-следственные связи, развивать мыслительные операции: синтез, анализ.

3. Воспитательные: создавать условия для развития чувства гордости за выполненное дело, развивать сообразительность, находчивость, проявление инициативы и самостоятельности в познавательной деятельности и общении. Развивать умение договариваться со сверстниками.

- Ребята, вы любите русские народные сказки? Предлагаю вспомнить, какие сказки вы знаете. *(Ответы детей.)*

Молодцы! Много сказок вспомнили! В некоторых из них встречаются ситуации, когда необходима помощь. Хотите отправиться в путешествие и помочь сказочным героям?

Ответы детей.

У вас на столах игры-головоломки, из них можно построить много различных образов. Я вам предлагаю использовать эти головоломки в нашем путешествии. Согласны?

Итак, наше путешествие начинается! Отгадайте, о какой сказке идет речь?

Суть сказки такова: друг за другом на полянку к домику приходят лесные звери и спрашивают позволения пожить и остаются все вместе до тех пор, пока к ним не приходит медведь.

Как же называется эта сказка? Конечно, эта сказка называется «Теремок». Скажите, что стало с теремком, когда пришел медведь? *(Он его сломал.)*

Как мы сможем помочь героям сказки? *(Построить новый домик для зверей.)*

Домик мы можем построить, используя головоломку «Слагалица» или «Осенний кубик».

- Угадайте следующую сказку.

В ней говорится, как живут старик с котом и петушком. Когда хозяин уходит на работу, кот носит ему еду, а петух остается дома. Это подмечает лиса и приходит к нему, чтобы унести к себе и съесть. Как называется эта сказка? *(Эта сказка называется «Кот, петух и лиса».)*

Скажите, что сделала лиса, когда дед ушел? *(Ответы детей.)*

Давайте поможем освободить петушка. Соберем его, используя головоломку «Осенний кубик». А чтобы лиса больше не приходила за петушком, предлагаю посадить

возле дома сторожевого пса. Согласны? Выложим его, используя головоломку «Осенний кубик».

- Отгадайте о какой сказке идет речь? Русская народная сказка про девочку, вылепленную дедом и бабой из *снега*... (Снегурочка.)

Расскажите, что стало со Снегурочкой, когда пришла весна? (*Ответы детей: она растаяла.*)

Дед с бабкой очень расстроились, что у них не стало девочки- помощницы. Подумайте, как мы можем помочь? (*Ответы детей: сложить девочку.*)

Мы будем использовать головоломку «Репка».

- Отгадайте следующую сказку.

Лиса однажды притворилась мертвой посреди дороги, чтобы украсть рыбу у старика. Она скинула весь улов с воза, и сама сбежала.

Как называется эта сказка? («*Лиса и волк*».)

Как мы сможем помочь старику? Выложим рыбок, чтобы бабка была довольна и приготовила вкусный обед. А использовать вы можете головоломки «Репка» и/или «Осенний кубик».

- Какие сказки мы вспомнили? (*Ответы детей.*)

А теперь предлагаю каждому из вас выбрать сказочного героя, которого вы хотите выложить из игрового набора. Приступаем к выполнению заданий, используя схемы.

Дети создают образы, используя технологию смарт-тренинга для дошкольников из деталей головоломок с опорой на карточки, входящие в игровой набор «МИР ГОЛОВОЛОМОК».

Презентация и демонстрация работ детей с рассказом о том, что они собрали и кому помогли.

Вот и закончилось наше путешествие по дороге добрых дел. До новых встреч в новых играх-путешествиях с головоломками.

«Тонущий остров» интерактивное приключение для старших дошкольников с использованием игрового набора

«МИР ГОЛОВОЛОМОК» № 1. Методическая разработка

Дети находятся в групповом помещении. Неожиданно раздается телефонный звонок. Воспитатель обращает внимание детей на сигнал.

Включается аудиосообщение.

SOS!SOS! Наш остров «Зеленый» сегодня в опасности! Уходит под воду! Животные - обитатели острова просят:

Скорее спасите! И нас увезите!

И нас увезите отсюда!

Но помните: только когда всех зверей вы спасете - Слово важное, главное вы соберете.

Спешите! Спешите! Сюда! Сюда!

Вы нас увезите! Беда!

Воспитатель: Что же делать?

Дети: Надо спасти зверей и узнать важное слово.

Воспитатель: Ну, что же, теперь мы не просто ребята, а команда спасателей. Спасатели, вперед! А как же мы доберемся до острова?

Дети предлагают варианты видов транспорта, изображения которых появляются на доске: корабль, грузовик, самолет. Давайте подумаем, какой же транспорт лучше всего подойдет для нашего путешествия?

Дети: Грузовик не подойдет - к острову не проедет, мешает вода. Корабль подойдет к острову, но он долго будет плыть. Больше всего подойдет самолет. Он быстро доставит нас на остров.

Воспитатель: Спасатели, за дело! Чтобы самолет был готов к вылету, нам нужно подобрать карточку к головоломке «Самолет».

Дети подходят к столам, выбирают карточки и детали головоломки. Выполняют задания.

Прекрасно справились! И вот мы в пути! На тонущий остров быстро летим.

Перемещаются к модулю «Остров».

Вот мы уже на месте!

Включается аудиозапись голоса слона.

Воспитатель: Слышите, кто-то зовет на помощь?

Дети: Это слон, только он так трубит.

Воспитатель: Верно, а что нам нужно сделать, чтобы спасти слона?

Дети: Нам нужно собрать головоломку.

Воспитатель: Но помните, только тот, кто быстрее по схеме слона соберет, его и спасет. И слово волшебное для нас он найдет. Дети собирают образ слона, используя карточки разного уровня.

Воспитатель: Ура, ребята, у нас получилось! Мы спасли слона! Смотрите, у него в хоботе какая-то записка. Это, наверное, и есть важное слово? Нет. Здесь фотографии каких-то животных. Дети рассматривают фотографии травоядных животных.

А что же объединяет всех этих животных?

Дети: Они все питаются травой, веточками, листьями. Они травоядные.

Воспитатель: Правильно. Спасатели, смотрите – на телефоне появилось слово... Нет, не слово, а что?

Дети: Буквы З и Н.

Воспитатель: Можем мы собрать слова из этих букв?

Дети: Нет. Значит, нам надо идти дальше и искать новые буквы.

Раздается звук обрушающейся постройки из конструктора.

Воспитатель: Ох! Это новый толчок! Скорее к завалам, ведь там могут быть какие-то животные!

Дети «разбирают» завалы и находят новые схемы.

Воспитатель: Напоминаю! Только тот, кто быстрее по схеме животное соберет, его и спасет. И слово волшебное для нас он найдет.

Выкладывание головоломок «Тигренок», «Крокодил», «Собака» в 2D и 3D-моделях.

Воспитатель: Молодцы, спасатели, справились и с этой задачей. Но что же объединяет всех этих животных?

Дети: Они хищники.

Беседа о хищных зверях.

Слышится звуковой сигнал. На экране появляются новые буквы.

Воспитатель: Ребята, на нашем телефоне появились новые буквы (А и Н). Давайте попробуем собрать из них слово. Не получается.

Дети: Значит, нужно идти дальше и искать еще буквы. **Воспитатель:** Верно. Только нам уже пора улетать с острова, пока остров окончательно не ушел под воду. Скорее думайте, сможем ли мы все улететь обратно на самолете?

Дети: Нет, с животными самолет не сможет лететь, будет очень тяжело.

Воспитатель: Какой же вид транспорта нам поможет?

Дети: Корабль. Он сможет перевозить более тяжелые грузы. Выдержит всех зверей.

Воспитатель: Спасатели, за дело! Пора построить корабль и скорее добраться до нашего детского сада.

Выкладывание головоломки «Корабль» в 3D-модели. Снова звучит сигнал.

Ребята, вот чудо! На телефоне появились новые буквы: Ии Я. Давайте попробуем собрать из них слово.

Дети совместно с воспитателем собирают слово «знания».

Снова звуковой сигнал, и появляется на экране слово

«Молодцы!».

Ребята, как вы думаете, всех зверей спасли? Секретное слово собрали?

Дети: Да!

В группу входит Главный спасатель.

Ребенок в костюме спасателя: Ребята, сегодня вы были настоящими храбрецами! Выражаю вам благодарность за спасение животных с тонущего острова и награждаю вас памятными медалями. (Награждение.)

Ребята, тяжелым был путь? Какие задания были самыми сложными? А слово главное вы нашли, отгадали?

Дети: Знания.

Ребенок в костюме спасателя: Правильно, это такое важное слово - знания! И помните - знания ищите всегда!