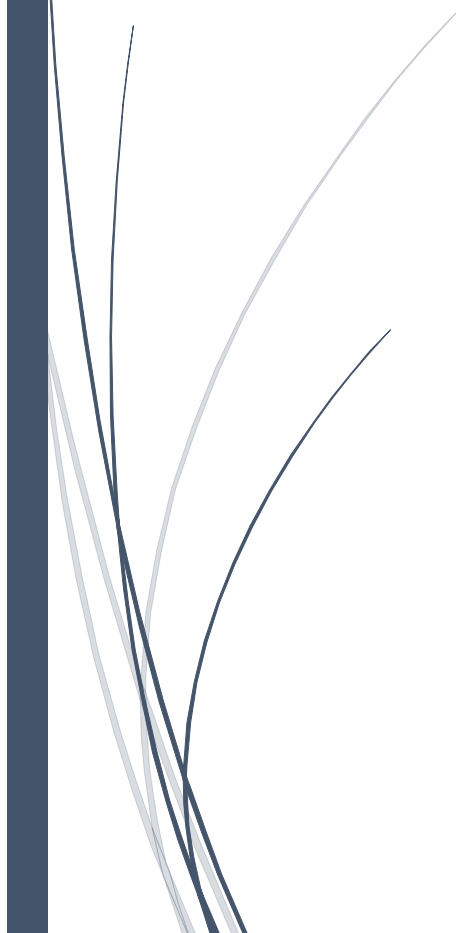


муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение детский сад  
общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по  
познавательнo-речевому развитию детей № 39  
(МАДОУ детский сад № 39)

**Формы взаимосотрудничества с семьями  
воспитанников в рамках реализации  
инновационного проекта «МИР  
ГОЛОВОЛОМОК» - смарт-тренинг для  
ДОШКОЛЬНИКОВ»**



## Оглавление

Формы взаимосотрудничества с семьями воспитанников .....	2
Находим общность интересов.....	2
Головоломки: семья и детский сад.....	2
Сценарий встречи «Успех» .....	5
Логическая карусель - эффективная форма взаимодействия с родителями	
Опыт реализации технологии смарт-тренинга для дошкольников «МИР ГОЛОВОЛОМОК».....	6
Семейная игра-квест «МИР ГОЛОВОЛОМОК» .....	11
Сказочный «МИР ГОЛОВОЛОМОК» Совместная деятельность детей и родителей .....	14
Семейная интеллектуальная игра «ГениУм» .....	18

## Формы взаимодействия с семьями воспитанников

### Находим общность интересов

Дети дошкольного возраста наделены силой подражания: родителям, воспитателям, любимым героям сериалов, мультфильмов и т. д. Не секрет, что именно родители являются первой моделью образца не только поведения, но и увлечений ребенка.

«О необходимости и пользе сплочения родительского коллектива под руководством педагогов, о преимуществах, которое от этого получают все участники образовательного процесса: педагоги, дети и родители», - говорят часто. Мы знаем, что в дошкольном возрасте игра- ведущий вид деятельности, а у взрослых - одна из основных потребностей, но как найти такую, которая могла бы удовлетворить разные возрастные категории и стала бы интересной и взрослому, и ребенку?

Внедряя инновационные формы взаимодействия с родителями, педагоги обратили внимание, что игры-головоломки имеют огромный потенциал, они привлекательны для детей и взрослых и помогают укреплять партнерские отношения педагогов детского сада с семьями воспитанников. Используя разнообразные формы сотрудничества с родителями, мы заметили, что во многих семьях появился интересный досуг, а игры-головоломки стали семейным хобби.

«МИР ГОЛОВОЛОМОК» помог создать современную модель по привлечению родителей к активному участию в образовательном и воспитательном процессе, а использование современных и перспективных форм взаимодействия с семьями наших воспитанников наполнило информационное поле нашей инновационной площадки интересными находками и предложениями, которыми мы хотим с вами поделиться.



### Головоломки: семья и детский сад

С 2021 года наш детский сад - площадка по реализации развития интеллектуальной деятельности с воспитанниками в ходе использования игр-головоломок. Руководитель - Ирина Ивановна Казунина, заместитель руководителя федерального экспертного совета Всероссийской общественной организации «Воспитатели России». Участие семьи в создании единого образовательного пространства для нас является одним из необходимых психологопедагогических условий, способствующих развитию воспитанников. Поэтому с

самого начала эта работа строилась на взаимосвязи с родителями в духе партнерства, обеспечивая индивидуальный подход к каждой семье. Эффективность работы по обучению дошкольников решению головоломок во многом зависит от того, какое участие в ней принимают родители, насколько правильно им предлагается теоретическая и практическая помощь в вопросах умственного развития детей. Возможно, для кого-то из них решение головоломок станет семейным хобби.

Мы провели ряд мероприятий, на которых познакомили членов семей с головоломками, их особенностями, значением для интеллектуального развития дошкольников. Решение головоломок вызвало у родителей неподдельный интерес, положительные эмоции от успеха. Родители поддержали нас в инновационной деятельности, активно участвуя в образовательном процессе.

При организации совместной работы учитываем основные принципы:

1. Открытость детского сада для семьи: каждому родителю обеспечивается возможность знать и видеть процесс обучения детей решению головоломок.
2. Сотрудничество педагогов и родителей, где родители являются непосредственными участниками процесса знакомства детей с головоломками, их решениями, в результате они сами приобщаются к миру головоломок.
3. Создание активной развивающей среды, обеспечивающей единые подходы к развитию личности в семье и детском коллективе.

Прежде чем включить родителей в совместную образовательную деятельность, проводим опрос по выявлению интереса к данному направлению. Предлагаем родителям ответить на ряд вопросов, например:

- ✚ Что по-вашему включает в себя понятие «интеллект»?
- ✚ Решали ли вы головоломки?
- ✚ Считаете ли вы необходимым регулярное решение с ребенком головоломок для его интеллектуального развития?
- ✚ Как вы думаете, способствует ли решение ребенком головоломок эффективной подготовке к школе?
- ✚ Приобретаете ли вы для своего ребенка развивающие игры, игры-головоломки?
- ✚ Играете ли вы вместе с ребенком в развивающие интеллектуальные игры, игры-головоломки?



Мы используем как традиционные формы работы с родителями по развитию у дошкольников интереса к головоломкам: родительское собрание, тематические консультации, беседы, анкетирование, папки-передвижки, информационные листы, открытые занятия с детьми для родителей, дни открытых дверей, так и нетрадиционные, которые способствуют участию родителей в мероприятиях детского сада для получения практической и теоретической поддержки.

Постепенно во всех группах педагоги, используя различные формы, стали объединять родителей в этом направлении.

«Головоломки выходного дня». В ходе работы представляют информацию о головоломках не только педагоги, но и родители, активно участвуя, соревнуясь в решении разнообразных головоломок. Каждая встреча уникальна и проводится в форме интеллектуальных игр «Покорители Форта Боярд», «Пуговицы не только пришивают...», «Умники и умницы», «Своя игра»; мастер-классов; семейных соревнований. Родители воспитанников, проявляя свои интеллектуальные способности, решают предложенные головоломки современного изобретателя Владимира Ивановича Красноухова «Складушки», «Слагалица», «Осенний кубик», «Репка», других авторов, делятся своим семейным увлечением - решением различных головоломок.

Мастер-классы «Разминка для ума», «Думаем, играем, головоломки вместе решаем», «Непростые решения игровых задач». Педагог-мастер, вовлекая в творческую совместную активную деятельность каждого из участников, решающих индивидуально и совместно поставленную перед ними задачу, обучает их мастерству решения головоломок. Мастером выступают воспитатели, специалисты детского сада, а также родители воспитанников и приглашенные.

Семейные гостиные «Головоломки - логическое мышление», «Головоломки в жизни ребенка», «Интеллектуальная гостиная». В ходе работы родители знакомятся с играми-головоломками, узнают о них интересные факты, встречаются с интересными людьми - учителем математики, руководителем интеллектуального кружка, педагогом-психологом, просматривают видеоролики, выполняют игровые интеллектуальные задания, решают головоломки, делятся своим опытом.

Семинары-практикумы «Мир головоломок», «В мире головоломок». Педагоги рассказывают об особенностях психического развития детей, о процессе обучения детей решению головоломок, дают рекомендации по организации данной деятельности в домашних условиях, предлагают родителям выполнить интеллектуальные упражнения, решить головоломки.

**Интеллектуальные командные игры-соревнования** «Интеллектуалы», «Форт Боярд», игра-квест «В поисках головоломки». Команды состоят как из родителей, так и родителей, и детей.

**Тренинги** «Решаем вместе», «Я все смогу», «Без преград». Состоят из игровых упражнений, направленных на повышение способностей участников, преодоление комплекса неудачи в ходе решения головоломок.

**Игровой час «Головоломки: взрослые и дети»**, на котором родители вместе с детьми играют в головоломки, предложенные воспитателями и принесенные из дома.

В результате такого тесного сотрудничества с родителями воспитанников удалось создать положительную эмоциональную среду общения между детьми, родителями и педагогами. А главное - способствовать раскрытию интеллектуального потенциала

дошкольников, их стремлению к достижению положительного результата.



### Сценарий встречи «Успех»

Участники рассаживаются полукругом за расставленные столы.

Ведущий: Добрый вечер, уважаемые родители и гости. Мы с Ульяной (воспитанница подготовительной группы) благодарим вас за то, что вы нашли в своем графике свободное время для общения в рамках нашего хобби-клуба любителей головоломок.

Ульяна:

Мы всегда полны идей  
Для родителей, детей,  
И сегодня мы спешим.

Вместе: В страну головоломок вас пригласим.

Ведущий: Ульяна, а ты любишь решать головоломки?

Ульяна: Конечно, люблю. Посмотрите, как мы с ребятами это делаем. (Видеоролик.)

Ведущий: Как легко справляются с головоломками наши дети. А что для вас головоломка? Передавая друг другу звездочки успеха, назовите себя и, оставляя у себя одну звезду, обозначьте, что для вас головоломка. Например, я Наталья, для меня головоломка - развитие мышление ребенка.

Таким образом участники передают друг другу «звезды успеха».

Замечательно! Вот мы и узнали, что для вас головоломки. Зная достаточное количество головоломок Владимира Ивановича Красноухова, предлагаю отгадать загадку: это головоломка состоит из девяти квадратных фишек одного размера. На каждой фишке по углам нанесен узор в виде четверти круга трех цветов. Догадались? (Ответы участников.) Правильно, это «Складушки». Предлагаю вам сложить квадрат из всего количества фишек таким образом, чтобы в центре получилось два круга одинакового цвета. Кто справится с заданием, поднимайте звездочку успеха. Итак, начинаем.

Звучит музыка, участники выполняют задание. Первым пяти справившимся участникам ведущий предлагает пересесть за стол в центре зала.

Поздравляю вас, вы стали участниками интеллектуальной игры «Покорители Форты Боярд». Это название неслучайно. Наши уважаемые гости привезли нам ценный подарок. Пройдя интеллектуальные задания, мы можем его получить, как участники настоящей игры «Форт Боярд».

Выходит сказочный персонаж Слагалик.

Слагалик: Приветствую вас! Я Слагалик и принес вам задание. Но прежде всего вспомните и скажите, из скольких фигур состоит головоломка «Слагалица» (дает время подумать). Даю варианты - пять, семь, девять фигур. Правильно, семь фигур.

#### **Задание 1. «Слагалица»**

Итак, задание. За 5 минут необходимо собрать образ, изображенный на схеме. Готовы? Время пошло. (Обращает внимание на группу поддержки.) А для вас задание - решить головоломку «Слагалица» (раздает схемы к головоломке «Слагалица»).

Дает ключ.

#### **Задание 2. «Осенний кубик»**

Ведущий: Слагалик, ты забыл смарт-бокс.

Слагалик: Спасибо. Именно в смарт-боксе находится новая головоломка (открывает смарт-бокс).

Ведущий: Так это «Осенний кубик» - объемная головоломка, состоящая из шести разных деталей. Из этих деталей можно сложить фигуры 2D и 3D. Фигуры 2D складываются на плоскости в один ряд. Фигуры 3D - складываются по высоте в 2-3 ряда.

Слагалик: Ваше задание - за 5 минут сложить объемную фигуру 3D и дать ей название. (Обращает внимание на группу поддержки.) А для вас задание - сложить фигуру 2D.

Слагалик дает ключ. Уходит.

#### **Задание 3. «Мое увлечение»**

Ведущий предлагает рассказать об увлечении головоломками в семье (участники делятся опытом). Дает ключ.

Ведущий: Вы справились со всеми заданиями и заработали три ключа с подсказками. Найдите подсказки на ключах и отгадайте ключевое слово нашей интеллектуальной игры «Покорители Форта Боярд».

Участники находят слова подсказки и определяют ключевое слово - УСПЕХ.

Звучит музыка, на экране посыпалось «золото».

Все задания выполнены, ключевое слово отгадано! На этом наша встреча в хобби-клубе «Успех» завершается. До новой встречи!

### **Логическая карусель - эффективная форма взаимодействия с родителями Опыт реализации технологии смарт-тренинга для дошкольников «МИР ГОЛОВОЛОМОК»**

Использование игр-головоломок - своеобразный и новый метод, с помощью которого развитие и обучение дошкольников проходят гораздо эффективнее.



Игры с головоломками привлекают интерес дошкольников, не вызывают пресыщения, повышают познавательную мотивацию. Новые этапы в освоении головоломки - это каждый раз новизна, которая привлекает дошкольника, поддерживает интерес к достижению результата, помогает выйти на более сложный уровень.

Основной принцип, используемый при организации смарт-тренинга с играми-головоломками, - сотрудничество с семьей. Без родительского участия процесс воспитания и обучения неполноценен. Поэтому особое внимание необходимо уделять внедрению новых нетрадиционных форм сотрудничества с семьей.

«Логическая карусель» - эффективная форма взаимодействия с родителями, которая сближает педагогов и родителей, приближает семью к детскому саду, помогает определить оптимальные пути воспитательного воздействия на ребенка.

В практическом занятии с родителями «Логическая карусель» могут использоваться все три игровых набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК».

Сюжет мероприятия - это игра в карусель. Родители делятся на команды по два человека и занимают места за столами, расставленными по кругу. На каждом столе лежит по две одинаковых головоломки. По правилам команды по кругу, после того как каждый игрок собрал свою головоломку, меняются местами за столами. И карусель начинает свое движение заново - игрокам необходимо собрать новую головоломку. Движение продолжается до тех пор, пока все участники не пройдут по кругу (выполняют все задания с играми-головоломками).

Головоломка «Нелегкие маневры» предполагает замену местами деталей по принципу игры «Пятнашки». Родители, собирая свою головоломку, могут помогать друг другу. Если сборка головоломки вызывает затруднения, игрокам предлагается помощь в виде схемы ходов.

«Четыре цвета» - головоломка, которую нужно собрать в «рамку», выполняя правило: детали одинакового цвета не должны находиться рядом.

«Пифагор» - головоломка, состоящая из разных геометрических фигур: треугольники и квадраты разного размера, ромб. По правилам необходимо собрать все фигуры в «домик» так, чтобы они создали один большой квадрат.

«Ракета» - головоломка, состоящая из двух деталей. Чтобы добиться успеха, необходимо «запустить» ракету - не применяя силовых проб, нужно сделать так, чтобы одна деталь вышла из другой.

Цель «Логической карусели» - создать условия для ознакомления родителей с играми-головоломками, с которыми дети играют в детском саду.

Игровое практическое занятие содействует формированию знаний родителей о сущности игр-головоломок, раскрывает их образовательные возможности.

Практический формат занятия без теоретической информации педагогов позволяет родителям через деятельность сделать выводы о пользе игр-головоломок.

Родители, поиграв в «Логическую карусель», легко отвечают на вопрос: «Что развивают игры-головоломки у дошкольников?» - мелкую моторику, представления о пространстве, внимание, память, логическое мышление, творческие способности.

Важный вывод, который делают родители: игры-головоломки развивают позитивные качества личности у дошкольников - целеустремленность, саморегуляцию, самостоятельность, коммуникативные навыки (умение просить о помощи, предлагать и принимать ее; взаимодействовать друг с другом), умение и желание выполнять задания в соответствии с инструкцией и поставленной целью, доводить начатое дело до конца, планировать будущую работу.

Родители на своем опыте чувствуют, что игры-головоломки - это возможность стать успешным. А это большая возможность для личностного роста, повышения самооценки.

«Логическая карусель» - форма работы, которая привлекает родителей к совместным занятиям с ребенком в игры-головоломки дома. На собственном опыте родители



убеждаются в том, что совместные с детьми игры помогут сблизиться с ними, уяснить особенности их характера и поведения.

Игры-головоломки вызывают интерес у детей и их родителей, это та деятельность, которая приносит большую пользу: родитель видит, как развивается ребенок, ребенку интересно играть со взрослым. Каждая игра с головоломкой дома - это способ сближения ребят в семье (старших и младших), школа сотрудничества, в которой ребенок учится стойко переносить свои неудачи.

Практическое занятие «Логическая карусель» помогает родителям вернуться в детство. Игры-головоломки завораживают, «не отпускают», к ним хочется вернуться дома вместе со своими детьми.

Семья и детский сад - два важных социальных института в социализации ребенка. Партнерское взаимодействие родителей и педагогов редко возникает сразу. Практическое занятие «Логическая карусель» - это возможность для педагогов за короткое время завоевать доверие и авторитет у родителей, убедить их в важности и необходимости согласованных действий.

Игры-головоломки - интеллектуальное занятие по душе. Семинар-практикум

Педагог:

Здравствуй, уважаемые родители!

Ответить вас хором прошу сейчас я:

Помочь мне откажетесь? Нет или да?

Деток вы любите? Да или нет?

Ждете от встречи скучных бесед?

Лекции хочется слушать сейчас?

Я вас понимаю, и как же нам быть?

Проблемы детей мы сумеем решить!

Последнее спрошу у вас я:

Активными все будете? Нет или да?

Итак, с прекрасным настроением и позитивными эмоциями мы начинаем нашу встречу.

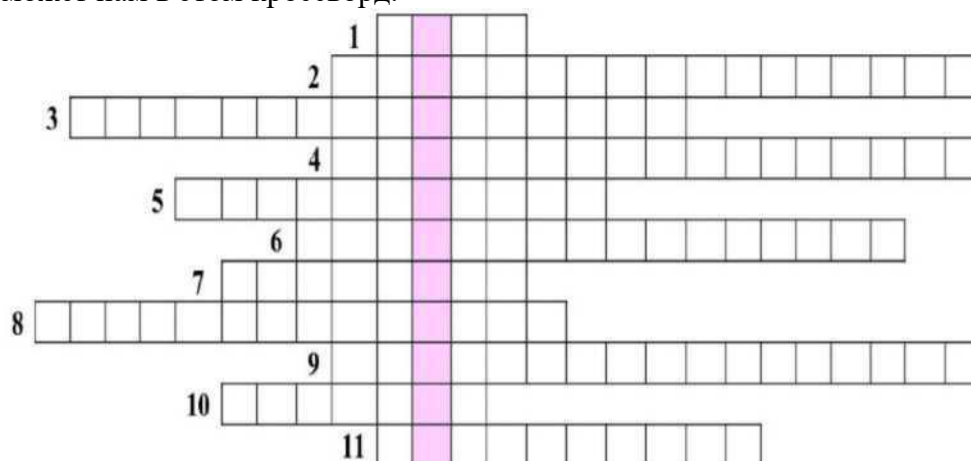
Маленькие дети - достаточно самостоятельны, инициативны, азартны и любознательны. В дошкольном возрасте активно развиваются познавательные процессы, интеллектуальные способности, которые являются важнейшей составной частью психического развития ребенка. Сегодня мы хотим поделиться своим опытом, который поможет вам вместе с детьми прекрасно провести свободное время, связанное с интеллектуальным развитием.

А проведем мы нашу встречу не совсем обычно, в форме игры-путешествия. Перед вами карта-маршрут. Мы побываем в Долине тайн, затем мы отправимся прогуляться по Дороге знаний, а в конце нашего путешествия мы покорим Гору успеха.



Вы готовы отправиться в путешествие?

Итак, мы отправляемся в Долину тайн, где нам предстоит раскрыть тайну нашей встречи, а поможет нам в этом кроссворд.



Занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного состязания (игра).

Что, кроме ума, отличает мультипликационную птицу Говоруна? (Сообразительность.)

Обдуманность в поступках (рассудительность).

Способность человека находить нестандартные решения проблем и жизненных задач (изобретательность).

Ее недостает егозе (усидчивость)

Стремление к приобретению новых знаний (любопытность).

Способность быстро соображать (смекалка).

Активность, предприимчивость, самостоятельность (инициативность).

Способность существовать независимо от других (самостоятельность).

Жанр народного поэтического творчества, способный «сломать» голову (загадки).

Одно из качеств, необходимых игроку в КВН (находчивость).

По вертикали в кроссворде появилось новое слово - «головоломка».

Педагог: Как вы понимаете значение слова «головоломка»? (Ответы родителей.)

Головоломка - это загадка, задача, требующая для своего решения догадливости, сообразительности.

С помощью игр-головоломок у малышей происходит развитие логического и наглядно-образного мышления, а также формируется целостное зрительное восприятие и воображение. Данная игровая деятельность учит детей ориентироваться в пространстве, развивает познавательный интерес. Дети становятся более самостоятельными и целеустремленными. Уважаемые родители, а какие игры-головоломки знаете вы? (Ответы родителей.)

Сегодня мы хотим познакомить вас с игровым набором «МИР ГОЛОВОЛОМОК».

В этот набор входят геометрические головоломки на плоскости - они более понятны и просты и выполняются в одной проекции - и объемные головоломки, которые привлекают детей формой и объемом деталей. В комплект каждой головоломки входят карточки трех видов и трех уровней сложности. Самый простой уровень обозначен одной звездочкой, более сложный - двумя, а самый сложный - тремя звездочками.

**Показ игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК».**

К геометрическим головоломкам на плоскости относятся «Складушки», «Слагалица» и «Репка».

**Показ геометрических головоломок.**

Головоломка «Складушки» представляет собой набор из 9 квадратных фишек с нанесенными на них рисунками в виде 1А круга. Эти сектора расположены по углам и

окрашены в три цвета. Игрок составляет рисунок путем соединения квадратных фишек так, чтобы стороны совпали по цвету.

**Педагог демонстрирует головоломку «Складушки».**

«Слагалица» состоит из 7 геометрических фигур. Суть игры - составление жанровых картинок. Для этого нужно сложить фигуры по заданным силуэтам. Игроку необходимо из предложенных 7 геометрических фигур выбрать необходимое количество и сложить из них предложенный образ.

**Педагог демонстрирует головоломку «Слагалица».**

Головоломка «Репка» представляет собой набор из 12 деревянных элементов разной конфигурации. Суть игры - составление различных образов из элементов набора путем наложения. Для этого нужно соотнести образ на карточке и подобрать недостающие элементы или составить образ по сплошной заливке.

**Педагог демонстрирует головоломку «Репка».**

К объемным головоломкам относятся «ГАЛА-КУБ» и «Осенний кубик».

Показ объемных головоломок.

Головоломка «Осенний кубик» представляет собой набор из 6 деревянных элементов. Суть игры - составление конструкций в 2D и 3D-моделировании. Конструкции 2D-моделирования отмечены на карточках одной или двумя звездочками. Конструкции 3D предполагают объемные постройки, они отмечены на карточках тремя звездочками.

**Педагог демонстрирует головоломку «Осенний кубик».**

«ГАЛА-КУБ» представляет собой набор из 8 деревянных деталей. Суть игры - выполнить различные постройки из элементов набора и познакомить детей с симметрией.

**Педагог демонстрирует головоломку «ГАЛА-КУБ».**

Педагог: На ваш взгляд, смогут ли эти игры-головоломки заинтересовать детей? Что нам для этого необходимо сделать? (Ответы родителей.)

Очень много зависит от пап и мам, от их умения увлечь детей. Сегодня наша встреча является проводником в занимательный мир головоломок. Я предлагаю вам, уважаемые родители, разгадать секрет головоломок, приобрести свой собственный опыт, сделать открытия. И, конечно же, я надеюсь, что после нашей встречи игры-головоломки смогут стать вашим семейным увлечением. Итак, тема нашего семинара-практикума: «Игры-головоломки - интеллектуальное занятие по душе». Ну что ж, пора отправляться дальше, прогуляться по Дороге знаний. Для этого я прошу пройти вас за столы.

Родители проходят за столы.

Для того чтобы увлечь детей этой непростой, но такой значимой развивающей игрой, на первоначальном этапе не обойтись без подготовительных упражнений. Руководствуясь принципом «от простого к сложному, от легкого к трудному, от известного к неизвестному», мы и начнем сегодня свое знакомство с играми-головоломками.

С помощью геометрической игры-головоломки «Слагалица» и задания 1-го уровня сложности выполним упражнение «По образцу». Внимание на экран.

Видеоролик «По образцу». После просмотра видеоролика родители самостоятельно собирают образ.

Педагог: Давайте сравним ваш результат с образцом. Молодцы!

Сейчас мы переходим к следующему этапу: нужно собрать фигуру по памяти, но уже 2-го уровня сложности. Внимание на экран.

Видеоролик «По памяти». Родители собирают дом после просмотра видеоролика.

Педагог: Эти игры-упражнения помогли нам познакомиться с деталями головоломки, принципами их соединения, а также подготовиться к более сложному этапу - пониманию, «прочтению» схем.

Следующее упражнение называется «Собери по схеме». Ваша задача - самостоятельно собрать фигуру, но уже 3-го уровня сложности. Выберите любую геометрическую головоломку на плоскости, рассмотрите фигуру на схеме и соберите такую же с опорой на схему.

Родители собирают по схеме фигуру.

Педагог: Пришло время вместе с вами выполнить проверку результата. Хорошо! Вы освоили сборку по схеме с контурным делением и уже готовы к синтезу, анализу и умению выстраивать образ.

Перейдем к следующему этапу - игре-упражнению с элементами головоломки «Заверши образ». Возьмите схемы фигур

одну со сплошной заливкой, а другую - с частичной. Вам необходимо правильно расположить недостающие детали и завершить предложенный на карточке образ.

Родители выполняют задание.

Педагог: Теперь все готовы достигнуть более сложной цели решить головоломку.

Пора покорять Гору успеха. Для этого мы проведем настоящий турнир «Кто быстрее?». По итогам турнира будет определена команда-победитель, которая быстрее всех выполнит задания, проявит смекалку, изобретательность, находчивость, самостоятельность.

Представитель каждой команды сейчас выберет конверт, в котором находятся схемы для каждой головоломки. Необходимо собрать из деталей образ, который представлен на схеме. Чья команда выполнит первой все задания, подаст звуковой сигнал.

Педагог дает необходимые пояснения.

Вот и подошел к концу наш турнир «Кто быстрее?». Очень приятно, что в зале царил дух соперничества и конкурсной борьбы.

Награждение участников турнира.

Сегодня вы самостоятельно решали проблемные задания, каждый из вас проявил любознательность, пытливость ума и изобретательность. В современном мире важно, чтобы люди проявляли рассудительность, инициативность, находчивость, логичность в поступках и действиях. Развить эти качества помогут игры-головоломки. Они не только способствуют интеллектуальному развитию, но и учат умению решать нестандартные задачи, мыслить креативно и рационально.

Желаем вам продолжать увлекательное путешествие вместе с детьми в «МИР ГОЛОВОЛОМОК» и радоваться плодотворному общению!

### **Семейная игра-квест «МИР ГОЛОВОЛОМОК»**

**Цель:** установление взаимодействия с родителями воспитанников в развитии интеллектуальных способностей детей посредством игр-головоломок.

**Участники:** дети подготовительной группы и их родители.

Для участия в игре приглашаются родители вместе с детьми. На каждого ребенка - один родитель. Вся информация по игре (задания, точки маршрута) зашифровывается посредством сайта «Генератор QR-кода». QR-коды распечатываются и размещаются на точках маршрута.

Команды начинают игру с разных точек маршрута. Маршрут движения по детскому саду - по кругу (если позволяет планировка), чтобы команды не пересекались и не мешали друг другу. На каждой станции имеется взрослый - хранитель времени. Его задача - следить за хронометражем испытания, направлять команды в случае затруднений.

На каждой точке маршрута участники игры разгадывают головоломки по схемам. Схемы головоломок по уровню сложности подбираются педагогами в зависимости от этапа обучения ребенка, возможностей детей группы. Для каждой пары «ребенок - родитель» схемы разные, но при необходимости можно дать одну схему на всех участников игры.

Данный сценарий игры легко адаптировать к условиям любого детского сада.

### **Сценарий игры-квеста**

<b>Этап</b>	<b>Ход мероприятия</b>	<b>Материалы</b>
	<b>Завязка игры (музыкальный зал)</b>	

<p>Участников игры встречает ведущий. Обозначает легенду игры: «Робот направляется на землю, чтобы похитить все игрушки из нашего детского сада. Необходимо выполнить задания и собрать код для отключения робота. Чтобы быстрее это сделать - объединяемся в команды».</p> <p>Каждая пара «родитель - ребенок» берет из «волшебного мешочка» часть тарелки-пазла. Команды объединяются, собрав из частей тарелку. Таким образом, каждая команда состоит их 3 взрослых и 3 детей. Количество команд формируется по количеству точек маршрута. На обороте тарелки приклеен QR-код, отсканировав который команда получает название первой точки маршрута</p>	<p>Одноразовые тарелки, разрезанные на части по количеству участников команды, на одной из частей приклеен QR-код с первой точкой маршрута</p>
<b>Основной этап прохождения игры-квеста</b>	
<b>Первая точка маршрута. «Экологическая лаборатория»</b>	
<p>Команду встречает хранитель времени, выдает команде QR-код, отсканировав который команда читает задание. Хранитель времени озвучивает время выполнения задания - 7 минут, переворачивает песочные часы.</p> <p><b>Задание, сгенерированное в QR-код:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Проведите химический эксперимент, налив волшебный раствор в каждый сосуд. Один из этих сосудов даст подсказку. Запомните номер сосуда.</li> <li>2. Найдите предмет с такой же цифрой. В нем - схема головоломки.</li> <li>3. Каждому ребенку вместе с родителем необходимо составить головоломку по схеме.</li> <li>4. Выполненное задание покажите хранителю времени, он укажет дальнейший путь.</li> </ol> <p>Перед участниками 3 стакана с водой. Каждый стакан пронумерован. В один из них добавлена соль, в другой - сахар, в третий - сода. Рядом стоит отличный от других сосуд с лимонным соком. Участники наливают лимонный сок в каждый стакан, по химической реакции определяют номер стакана.</p> <p>В этом же помещении участники игры находят книгу с такой же цифрой. В книгу вложены схемы головоломки «Осенний кубик».</p> <p>Участники в паре «ребенок - родитель» собирают головоломку по схеме. Показывают собранный вариант хранителю времени. Он вручает QR-код со следующей точкой маршрута (Следующая точка маршрута - спортивный зал. Для последней команды это музыкальный зал). Последней команде хранитель времени говорит слово-код, которым можно отключить робота: «мамба»</p>	<p>QR-код задания - 3 пронумерованных стакана с водой: в одном - сахар, в другом - сода, в третьем - соль, рядом стоит сосуд с лимонным соком</p> <p>- 3 разные схемы головоломки «Осенний куб»</p> <p>- Головоломка «Осенний кубик» - 3 шт.</p> <p>- Песочные часы на 7 минут</p> <p>- QR-код со следующей точкой маршрута</p>
<b>Вторая точка маршрута. Спортивный зал</b>	
<p>Команду встречает хранитель времени, выдает команде QR-код, отсканировав который команда читает задание. Хранитель времени озвучивает время выполнения задания - 7 минут, переворачивает песочные часы.</p> <p><b>Задание, сгенерированное в QR-код:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Составьте головоломку по схеме.</li> <li>2. Выполненное задание покажите хранителю времени. Он укажет дальнейший путь.</li> </ol> <p>Участники выполняют задание с кубиками Никитина по схеме. У каждой пары «ребенок - родитель» - свои схема и набор кубиков</p>	<p>- Песочные часы на 7 минут</p> <p>- QR-код задания</p> <p>- Кубики Никитина - 3 комплекта</p> <p>- Схемы к кубикам Никитина - 3 шт. (разные)</p>

<p>Никитина. Выполненное задание участники показывают хранителю времени. Хранитель времени выдает команде одноразовые стаканчики. На каждом стаканчике - буква, из букв составляется слово «изостудия» (следующая точка маршрута). Для последней команды - «музыкальный зал». Последней команде хранитель времени говорит слово-код, которым можно отключить робота: «шрямба»</p>	<p>– Одноразовые стаканы. На каждом стакане наклеена одна из букв слова «изостудия»</p>												
<p>Третья точка маршрута. Изостудия</p>													
<p>Команду встречает хранитель времени, указывает команде на чемодан с QR- кодом, отсканировав который команда читает задание. Хранитель времени озвучивает время выполнения задания - 7 минут, переворачивает песочные часы. Задание, сгенерированное в QR-код:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Откройте замок на чемодане. Шифр: первая цифра - этаж, на котором находитесь; вторая цифра - какой сейчас месяц по счету; третья цифра - какой сейчас день недели по счету.</li> <li>2. Соберите головоломку по схеме.</li> <li>3. Выполненное задание покажите хранителю времени. Он укажет дальнейший путь.</li> </ol> <p>Каждый участник выполняет задание по QR-коду. Определяют шифр на замке чемодана, открывают его. В чемодане - 3 головоломки «ГАЛА-КУБ», к ней - 3 разные схемы. Каждая пара «ребенок - родитель» составляет головоломку по схеме. Выполненное задание команда демонстрирует хранителю времени. Он вручает QR-код со следующей точкой маршрута. Последней команде хранитель времени говорит слово-код, которым можно отключить робота: «кактус»</p>	<p>– Чемодан с кодовым замком – Внутри чемодана головоломка «ГАЛА-КУБ» - 3 шт. – 3 разные схемы к головоломке «ГАЛА-КУБ» – Песочные часы – QR-код задания – QR-код следующей точки маршрута «Детский вернисаж», для последней команды - «Музыкальный зал»</p>												
<p>Четвертая точка маршрута. Детский вернисаж</p>													
<p>Команду встречает хранитель времени, выдает команде QR-код, отсканировав который команда читает задание. Хранитель времени озвучивает время выполнения задания - 7 минут, переворачивает песочные часы. Задание, сгенерированное в QR-код:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Достаньте послание из бутылки с помощью магнита.</li> <li>2. Отгадайте кодовое слово с помощью шифра.</li> <li>3. Кодовое слово - следующая точка маршрута.</li> </ol> <p>Участники команды достают послание из бутылки с помощью магнита. В нем стихотворение, в строках которого зашифрована следующая точка маршрута. Зашифровать слово можно в любом стихотворении, мы предлагаем использовать стихотворение С.Я. Маршака «Февраль». Шифр к стихотворению:</p> <table border="1" data-bbox="242 1736 1177 1774"> <tr> <td>1-4-1</td> <td>3-2-3</td> <td>2-3-1</td> <td>4-2-2</td> <td>2-3-4</td> <td>4-2-7</td> <td>2-4-2</td> </tr> </table> <p>Первая цифра - это строка, вторая цифра - это слово на строке, третья цифра - это буква в слове. В итоге получается слово «фитобар» (следующая точка маршрута). Для последней команды зашифровано слово «финал». Шифр для этой команды следующий:</p> <table border="1" data-bbox="242 1960 954 1998"> <tr> <td>1-4-1</td> <td>3-2-3</td> <td>5-1-4</td> <td>5-2-3</td> <td>6-1-5</td> </tr> </table> <p>Последней команде хранитель времени говорит слово-код, которым можно отключить робота: «шмактус»</p>	1-4-1	3-2-3	2-3-1	4-2-2	2-3-4	4-2-7	2-4-2	1-4-1	3-2-3	5-1-4	5-2-3	6-1-5	<p>– Песочные часы – QR-код задания – Стеклобутылка (ваза) – Магнит – Текст стихотворения: Дуют ветры в феврале, – Воют в трубах громко. Змейкой мчится по земле Легкая поэмка Поднимаясь, мчатся вдаль Самолетов звенья Это празднует февраль Армии рождение. – Шифр к стихотворению</p>
1-4-1	3-2-3	2-3-1	4-2-2	2-3-4	4-2-7	2-4-2							
1-4-1	3-2-3	5-1-4	5-2-3	6-1-5									

Пятая точка маршрута «Фитобар»	
<p>Команду встречает хранитель времени, выдает команде QR-код, отсканировав который команда читает задание. Хранитель времени озвучивает время выполнения задания - 7 минут, переворачивает песочные часы.</p> <p>Участники в паре «ребенок - родитель» собирают головоломку «Слагалица» по схеме. Показывают собранный вариант хранителю времени. Он вручает лист бумаги, на котором свечой или парафином написана следующая точка маршрута, а также кисть и гуашь.</p> <p>Участники игры определяют следующую точку маршрута, закрашивая лист гуашью. У последней команды надпись - «музыкальный зал».</p> <p>Последней команде хранитель времени говорит фразу-код, которой можно отключить робота: «вжух-петух»</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Песочные часы</li> <li>– Головоломка «Слагалица» - 3 шт.</li> <li>– Разные схемы к головоломке «Слагалица» - 3 шт.</li> <li>– Лист А4 с надписью парафином «Зимний сад».</li> <li>– (следующая точка игры)</li> <li>– Гуашь, кисть</li> </ul>
Заключительный этап игры. Музыкальный зал	
<p>Все участники игры собираются в музыкальном зале. На экране робот, он переливается огнями различных цветов.</p> <p>Ведущий организывает команды, чтобы они поочередно проговорили код: «Мамба - шрямба - кактус -шмактус - вжух-петух!»</p> <p>Огни на роботе гаснут, он отключается.</p> <p>Ведущий награждает семейные команды играми-головоломками</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Экран</li> <li>– Проектор</li> <li>– Презентация «Робот»</li> <li>– Игры-головоломки для награждения</li> </ul>

### Сказочный «МИР ГОЛОВОЛОМОК» Совместная деятельность детей и родителей

Участие семьи в создании единого образовательного пространства является одним из необходимых психологопедагогических условий, обеспечивающих полноценное развитие ребенка дошкольного возраста. Головоломки увлекают не только детей, но и взрослых, во многих случаях ставя их на одну ступеньку усвоения способов решения. В представленном мероприятии дети и родители имеют возможность не только познакомиться с новыми головоломками, но и показать свои умения в работе с уже знакомыми. Форма проведения мероприятия, игровые и проблемные ситуации, возникающие в ходе деятельности, мотивируют участников на выполнение предложенных заданий.

**Форма проведения:** квест-игра.

**Предварительная работа:** организация выставки «Мир головоломок. Играем дома».



Оборудование: головоломки: «Репка», «Слагалица», «Складушки», «Осенний кубик», «Узел 1-2-3», веревочная головоломка Ми1-ШИ, «Заколдованный ящик», карточка-схема «Репка»; пуговицы, карта-схема «По две, по четыре», «Раскодируй», схема кодирования; карточки к головоломке «Слагалица»: №5, 5А «Дом», №7 «Дерево», к головоломке «Осенний кубик»: №1 «Собачка», №2 «Сторожевой пес», №3 «Домик», №5 «Петушок», №12 «Собака», к головоломке «Складушки» №10, презентация, карты путешествия, карты-обозначения станций.



**Справочная информация:** на каждой станции предусмотрен дополнительный набор игр при условии быстрого выполнения основного задания участниками.

### Ход встречи

Добрый вечер, уважаемые родители, добрый вечер, дорогие дети! Я рада видеть вас в этом зале! Сегодня мы собрались, чтобы отправиться в путешествие в загадочный и сказочный мир головоломок.

### Участники:

В мир головоломок  
Путь открыт для нас,  
Решить - не каждый ловок,  
Мы сможем - хоть сейчас!

- А кто может сказать, что значит слово «головоломка»?

Головоломка - доступное с детства средство для тренировки мозга, ее еще называют зарядкой для ума. И я предлагаю вам сделать такую зарядку. Вы согласны? Наша встреча называется «Сказочный мир головоломок», поэтому без сказки нам не обойтись. Итак, в некотором царстве, в некотором государстве жили-были дед да баба. Посадил дед репку, выросла репка большая-пребольшая! Но вдруг, откуда ни возьмись, приползла серая гниль и съела репку. Дед плачет, баба плачет.

Что же делать? Как нам быть? (Надо помочь.) Вы знаете, есть такая головоломка «Репка». Мы могли бы собрать ее и подарить бабушке с дедушкой, да вот беда, разъехались детали головоломки знакомиться с разными сказками. Поможете их вернуть? Спасибо.

Мы поделимся на группы по цвету жетона, который вы получили при входе в зал, у каждой группы будет своя карта путешествия. Вам предстоит побывать на четырех станциях в разных сказках и взять элементы головоломки. Если вы забудете, где какая станция находится, вам поможет путеводитель.

Каждую команду приглашаю получить карту. По сигналу колокольчика отправляемся в путь. Время пребывания на каждой станции ограничено. О его завершении вы узнаете по сигналу колокольчика. По окончании собираемся в музыкальном зале.

### Станция «Пуговкино»



- Здравствуйте, гости дорогие. Зачем пожаловали? (Нам нужна деталь головоломки, чтобы помочь бабушке с дедушкой.)

Приехали ко мне деревянные друзья, но так просто я их с вами не отпущу. Для начала отгадайте мою сказку.

Игра «Раскодируй картинку». Задание: разложи желтые пуговицы в нужные клеточки (яйцо, сказка «Курочка Ряба»).



1Г	2В	3Б	4Б	5Б	6Б	7В	7Г	7Д	6Е	5Е	4Е	3Е	2Д
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Молодцы! Кто является героями этой сказки? (Дед, баба, мышка, курочка Ряба.) А вы знаете, что в молодости бабушка рукодельницей была, шила всем на зависть? Сейчас глаза плохо видят. Но от прежнего увлечения осталось много пуговиц. Чего добру пропадать, стали дед с бабой в эти пуговицы играть.

**Игра «По две, по четыре».** Задание: убери 6 пуговиц так, чтобы в каждом столбике и строчке осталось по 2 или 4 пуговицы.



Молодцы, за это возвращаю вам деталь головоломки.

**Дополнительная игра «НИМ».** Играют два человека. На столе лежат два ряда пуговиц с любым количеством. Игрок может брать любое количество пуговиц из одного ряда. Выигрывает тот, кто возьмет последнюю пуговицу. Первый вариант: в первом ряду

лежит одна пуговица, во втором ряду - одна пуговица. Второй вариант: в первом ряду лежит одна пуговица, во втором - шесть.

### **Станция «Загадкино»**

- Добрый вечер, проходите, присаживаетесь. Зачем пришли, гости дорогие? Детали вам заслужить надо. Сейчас я вам расскажу несколько необычных историй, которые произошли с героями одной сказки (каждая пара «родитель - ребенок» выполняет свое задание).

Жили-были звери. Жили они дружно.

Лягушонок и зайчонок любили плести бусы для разных ярмарок. И вот бусы уже были почти готовы, как вдруг лягушонок и зайчонок заметили, что им не хватает одного колечка. Это колечко оказалось на запутанной в веревочках дощечке. Помогите лягушонку и зайчонку снять колечко (веревочная головоломка Ми1-ШИ).

Мышонок и лисенок любили строить, но вот пришла пора убираться, а у них никак не получается поместить все детали конструктора в один ящик. Помогите мышонку и лисенку уложить весь конструктор в этот ящик, так чтобы его можно было закрыть (головоломка «Заколдованный ящик»).

Волк и медведь любили завязывать узлы из разных материалов. И вот однажды, читая книгу, они увидели очень интересный узел, да не простой, а сделанный из дерева. Выпилили они все детали к нему и стали собирать, но что-то у них не получается. Помогите волку и медведю собрать узел (головоломка «Узел 1-2-3»).

- Вспомните, каким героям вы помогали? Догадались ли вы, в какой сказке они живут? («Теремок».) Молодцы! Вот вам деталь головоломки.

**Дополнительное задание:** пары меняются головоломками.

### **Станция «Складушкино»**

- Здравствуйте, дорогие гости! Зачем пожаловали? Выполните мои задания, получите деталь головоломки. Для начала решите ребус и отгадайте, в какую сказку вы попали («Колобок»).

Вы знаете героев этой сказки? Как вы думаете, про кого мы можем сказать, что он главный герой этой сказки? (Колобок.)

У меня есть головоломка «Складушки» (ведущий раздает каждой команде по одному комплекту). Соберите Колобка из четырех квадратных фишек деталей головоломки «Складушки» так, чтобы углы и стороны совпадали по цвету.

Положила бабушка Колобок на окошечко постудить. Колобок полежал-полежал, да вдруг и покатился - с окна на лавку, с лавки на пол, по полу да к дверям, перепрыгнул через порог в сени, из сеней на крыльцо, с крыльца - на двор, со двора за ворота, дальше и дальше. Выложим из фишек дорожку для Колобка так, чтобы нижние уголки совпадали по цвету.

Колобок катился, катился по дорожке и прикатился на цветную полянку. Соберите полянку, используя схему.

С кем встретился Колобок на вашей полянке?

Молодцы, вот вам деталь головоломки.

**Дополнительное задание:** игра «Лабиринт». Задания: помоги Колобку добраться до леса, помоги Колобку убежать от бабушки, дедушки, зайца, волка, медведя и лисы и вернуться на тарелочку.

### **Станция «Играйкино»**

- Здравствуйте, зачем пожаловали? Чтобы получить деталь, надо выполнить несколько моих заданий. Возьмите на столе карточки. Назовите, кто на них изображен? Как вы думаете, в какой сказке мы можем встретиться с этими героями? Послушайте загадку, может, она поможет вам узнать сказку:

Это очень необычное стекло,

Только тронешь - и оно вдруг потекло.

Лишь возьмешь в ладони - и, увы и ах!

Превратилось в воду стеклышко в руках! (Лед.)

Петух, медведь, собака, лед - в какую сказку вы пришли? Совершенно верно, это сказка «Заюшкина избушка».

Какие герои еще были в сказке?

Что произошло с зайчиком?

Вы могли бы сделать так, чтобы и зайчику, и лисе было хорошо?

Давайте построим им новые дома. В этом нам помогут детали головоломок «Слагалица» и «Осенний куб» (дети строят дома по схемам).

Молодцы, вы помирили лису и зайца. Вот вам деталь головоломки.

**Дополнительное задание:** собери из деталей головоломки «Слагалица» дерево (карточка №7), из деталей «Осеннего кубика»

героев сказки петушка (карточка №5), сторожевого пса (карточка №2), собаку (карточка №12), собачку (карточка №1).

### **Заключение**

По окончании путешествия все команды снова встречаются в музыкальном зале.

- Здравствуйте, здравствуйте. Как прошло путешествие? В каких сказках вы побывали? А детали головоломки собрали? Молодцы! Теперь осталось репку составить, да не одну (участники составляют из деталей головоломки «Репка» образы репки: одну - с использованием карточки с контурным делением на части, другую

с использованием карточки с недостающими деталями). Теперь у бабушки с дедушкой не одна, а целых две репки!

Понравилось вам путешествие в Сказочный мир головоломок? Что запомнилось больше всего? (Участники делятся впечатлениями.)

## **Семейная интеллектуальная игра «ГениУм»**

**Предварительная работа:** работа с игровым набором «МИР ГОЛОВОЛОМОК», подготовка вопросов, загадок, проведение ряда занятий по развитию познавательных способностей детей; изготовление карточек, пособий, игр.

**Материал:** мешочек с фишками, конверты с заданиями, галстуки (количество цветов соответствует количеству команд) для отличия команд.

**Ведущий:** Добрый день всем присутствующим на нашем мероприятии. Мы рады приветствовать вас в гостях! Сегодня состоится интеллектуальная семейная игра «ГениУм». Для того чтобы начать игру, предлагаю разделить на команды. Для этого представитель от каждой семьи вытянет шарик из волшебного мешочка. Какого цвета шарик - в такой вы команде. (Повязываем галстуки.) Команды определены, и мы готовы начать игру.

За синий игровой стол приглашается команда «Знатоки».

Звучит музыка. Команда проходит по залу и садится за стол, где установлена табличка «Знатоки».

За зеленый игровой стол приглашается команда «Умники».

Под музыку команда проходит по залу и садится за стол с табличкой «Умники».

За красный игровой стол приглашается команда «Эрудиты».

Под музыку команда проходит по залу и садится за стол с табличкой «Эрудиты».

За желтый игровой стол приглашается команда «Мудрецы».

Под музыку команда проходит по залу и садится за стол с табличкой «Мудрецы».

Разрешите представить членов жюри...

Напоминание правил игры:

1. Нельзя подсказывать в ходе игры, бал уйдет другой команде.

2. Кто знает вопрос, поднимает руку и отвечает.

3. Оценивается участие всей семьи. В решении задач принимают участие

взрослые и дети.

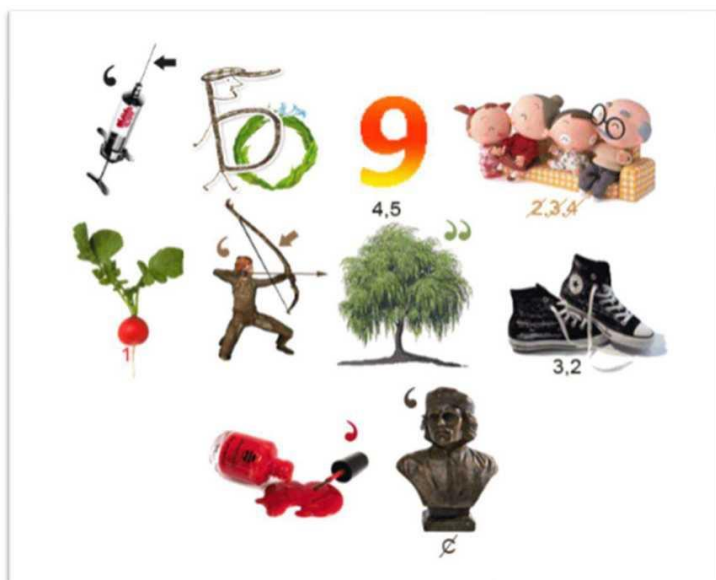
### **Первый раунд**

Разминка - ребусы. Предлагаются 3 ребуса различной степени сложности.



Например:





### **Второй раунд**

Задание: «Собери новогоднюю гирлянду» (головоломка «Складушки»).

Предлагаем участникам игры собрать новогоднюю гирлянду, которая состоит из трех шаров: красного, синего, зеленого.

### **Третий раунд**

Задание «Сортировка пуговиц» (игровой набор «МИР ГОЛОВОЛОМОК. ПУГОВИЦЫ»).

Предлагаем участникам игры заполнить пустые клеточки по предложенному заданию.

### **Четвертый раунд**

«Гриб» (игровой набор «МИР ГОЛОВОЛОМОК. ПУГОВИЦЫ») Предлагаем участникам игры с помощью карточки-шифровки составить предмет.

**Ведущий:** А сейчас предлагаю вам немного размяться и поиграть.

Разминка.

### **Пятый раунд**

«Шерстяной комочек» (головоломка «Осенний кубик»).

Предлагаем участникам игры с помощью деталей объемной головоломки «Осенний кубик» собрать предмет. А что мы будем собирать, узнаем, отгадав загадку:

Лает как звоночек,

Влажный носик,  
Молочка просит!  
(Щенок)

Участникам игры предлагается по карточке-образцу собрать щенка, используя детали головоломки «Осенний кубик».

**Шестой раунд** Творческий конкурс.

Участникам игры предлагается собрать фигуру по замыслу, используя детали головоломки «Осенний кубик», и представить ее.

**Седьмой раунд**

«Рубашка» (головоломка «Слагалица»).

Предлагаем участникам игры с помощью деталей объемной головоломки «Слагалица» собрать предмет. А что мы будем собирать, узнаем, отгадав загадку:

Широка да тонка,  
Надувает бока,  
Весь день на мне ездит.  
Не слезая сидит,  
А ночь придет - вернется и спит.

Участникам игры предлагается по карточке-образцу третьей степени сложности собрать рубашку, используя детали головоломки «Слагалица».

Ведущий: Наша игра подошла к концу. Слово предоставляется жюри.