

«КЛЮЧИ ЗНАНИЙ»

Цель: сплочение детского коллектива через игру.

Задачи

Обучающие:

- закреплять знание геометрических фигур, умение работать по схемам;
- закреплять знание цифр, их последовательность;
- формировать умение узнавать литературные произведения по коротким отрывкам;
- проявить интерес у детей к знаниям; развивать память и внимание.

Воспитательные:

- воспитание чувства товарищества, долга, ответственности;
- воспитывать взаимовыручку, сострадание, дружбу, умение проявлять заботу о других, эмоционально сопереживать.

Речевые: развивать связную речь.

Технологии: ориентировано-личностные, развивающего обучения, технология проблемного обучения, игровая технология, технология интегрированного занятия.

Оборудование: аудиозапись шум морского шторма, карточки с точками от 1 до 10, простые карандаши, мешочки с различным наполнителем (вата, камешки, пуговицы, рис, жёлуди, монетки), шесть ключей, карточки с буквами к слову «Дружба», сундук с «золотыми» монетами (шоколадками), аквапалки, набор картинок для игры «Найди отличия».

Ход занятия

Воспитатель: Ребята, сегодня мы отправимся в сказочный город, который называется Фигуроград. А как вы думаете, кто живёт в этом городе? *(Ответы детей.)*

Правильно, ребята, в этом городе живут геометрические фигуры. Ой, ребята, смотрите, кто-то идёт к нам в гости.

Звучит сказочная музыка и появляется королева.

Королева:

Здравствуйте!
Я рада видеть вас, друзья,
Посмотрите, дети, повнимательнее.
Я же королева Математики.
В королевстве случилась беда,
Поспешите скорее сюда.
Здесь злой волшебник побывал,
Всё разрушил, поломал.
Фигуры в грусти и печали —
Ведь жили, горести не знали.
Очень просят вас, детей,
Прийти на помощь поскорей.

Воспитатель: Ребята, злой волшебник похозяйничал в королевстве математики, всё разрушил и сломал. Королева просит нас о помощи. Давайте поможем собрать всех жителей королевства. *(На ковре по схемам дети собирают фигуры.)*

Королева: Ребята, вы такие молодцы, но моё королевство по-прежнему заколдовано. Расколдовать его можно, собрав шесть волшебных ключей, которые вы получите за выполнение предложенных заданий, один из них уже ваш. Готовы ли вы помочь мне? За собранные ключи вы получите 6 букв-подсказок, чтобы отгадать «слово-ключ» и спасти замок от злого волшебника. Если вы не сможете собрать все 6 ключей, отгадать «слово-ключ» можно, но только с затруднением, полагаясь на свою эрудицию.

Дети: Да! Мы готовы!

Королева: Что ж, тогда отправимся в путь. На чём же можно добраться до замка злого волшебника? *(Ответы детей.)* Сейчас узнаем. Вот вам карточки с цифрами. Соедините цифры

от 1 до 10, и вы увидите наше транспортное средство. Что у вас получилось? *(Корабль.)* Вам нравится корабль? Да, мы поплывём на корабле, но сегодня море беспокойно. *(Звучит аудиозапись морского шторма.)* Море волнуется, волны захлёстывают корабль. Но нам ничего не страшно. Мы — друзья!

Воспитатель: Ну, вот мы и приплыли к замку злого волшебника. Ой, а войти-то в замок невозможно, вход завален тяжёлым мешком.

Чтоб с дороги его убрать,
Что в нём, нужно отгадать

Загадание: ощупывать предметы можно только одной рукой, а подглядывать нельзя. Угадывайте на ощупь. Что же там? *(Дети называют содержание мешочка. За отгаданные предметы команды получают ключ.)*

Воспитатель: Молодцы, что угадали. Путь свободен, всё убрали.

А что же дальше? Испытание нас ждёт. Здесь один паук живёт. Этот паук своей паутинкой заплёл все-все картинки. Что на них, узнать нам можно. Будьте, дети, осторожны! Чтоб увидеть картинку, нужно сдуть паутинку. И отгадать загадку. *(За 10 отгаданных загадок можно получить ключ.)*

- Кем в будущем станет головастик? *(Лягушкой.)*
- Какое животное больше похоже на человека? *(Обезьяна.)*
- У какой птицы зимой появляются птенцы? *(У клестов.)*
- Что теряет лось каждую зиму? *(Рога.)*
- Какой лесной житель сушит себе грибы на деревьях? *(Белка.)*
- Царь зверей. *(Лев.)*
- Король пустыни. *(Верблюдо.)*
- Животное — символ хитрости и ловкости. *(Лиса.)*
- Главная особенность этого животного — рог на лбу. *(Носорог.)*

- Самое высокое животное на Земле. (*Жираф.*)
- «Разлинованная» лошадка. (*Зебра.*)
- Самый известный строитель плотин. (*Бобр, или бобёр.*)
- Серый, страшный и злой. (*Волк.*)
- Подземный житель. (*Крот.*)
- Самое колючее животное. (*Ёж.*)
- Самый неуклюжий и косолапый. (*Медведь.*)
- Самое пугливое, кроткое животное. (*Заяц.*)

Королева: Молодцы, ребята, у вас уже три ключа! И три буквы-подсказки!

Воспитатель: Знаете, кто обычно охраняет замки? Правильно, злые тигры. Их надо усыпить, рассказав им сказку. Ребята, я сейчас прочитаю необычную сказку. В этой сказке собраны отрывки сразу из нескольких сказок А.С. Пушкина. Ваша задача — внимательно прослушать, запомнить и потом назвать все сказки, отрывки из которых прозвучали. Если назовёте все сказки, то получите ключ.

Приплыла к нему рыбка, спросила:
«Свет мой, зеркальце! скажи,
Да всю правду доложи:
Я ль на свете всех милее,
Всех румяней и белее?»
А старик ей отвечает:
Ты прекрасна, спору нет, но,
Жил-был поп,
Толоконный лоб.
Пошёл поп по базару
Посмотреть кой-какого товару.
Навстречу ему Балда
Идёт, сам не зная куда.

Королева: Ребята, мы уже у цели!

Воспитатель: Что, ребята, не скучаем, дальше пошагаем. Здесь нужно ловкость показать. Чемпионом в этом испытании стать.

Задание: Пройти по аквапалке, не упав.

Воспитатель: Нам осталось найти последний ключ. Перед вами картинки. Мы получим ключ, если вы найдёте 10 отличий.

Все испытанья мы прошли,
Ключики мы все нашли.

Королева:

Вы приз найти, ребята, сможете,
Когда из букв-подсказок слово сложите.

Воспитатель: Времени прошло уж много, ждёт нас дальняя дорога. А как же нам домой попасть, на обед не опоздать? (*Варианты детей.*) Давайте отправимся на одном большом парашюте. (*Воспитатель достаёт кусок ткани.*) Возьмитесь за его стороны и углы, взмахните руками вверх.

Раз, два, три, четыре, пять,
Вот и в садике мы опять.

Королева: Понравилось ли вам путешествие? А что больше всего вам понравилось? Страшно ли вам было в путешествии? (*Ответы детей.*) Конечно, нет, ведь вы такие дружные и сплочённые. Мы смогли разрушить чары злого волшебника. Я дарю вам вот этот сундук с сокровищами. (*Конфеты.*)