

Интеллектуальная викторина «Знатоки и Знайки» для старшей группы

Цель:

создание положительной эмоциональной атмосферы и хорошего настроения, активизация знаний.

Задачи:

- расширять кругозор и словарный запас детей;
- развивать память, быстроту реакции, сообразительность, находчивость, смекалку, логическое мышление;
- воспитывать чувство товарищества, коммуникативные навыки в процессе выполнения заданий викторины, взаимопомощь, умение работать в коллективе;
- развивать речевую, познавательную активность;
- закреплять знания детей в разных областях.

Материалы: карточки с вопросами, конверты с вопросами, благодарности, медали, две школьные доски, мел, икт.

Ход викторины

Организационный момент.

Ведущий: Добрый день уважаемые гости! Мы приветствуем вас на интеллектуальной викторине «**Знатоки и Знайки**». Справа от меня команда: «**Знатоки**» с лева от меня команда: «**Знайки**».

Представление команд

Команда «**Знатоки**» (наш девиз: «*Знание - это сила*»)

Команда «**Знайки**» (наш девиз: «*Не унывать, все пройти и все узнать*»)

Ведущий: Наша викторина состоит из нескольких конкурсов. За каждый конкурс команда получает фишку. Оценивать результаты будет наше жюри.

Сюрпризный момент:

Стук

в дверь – прилетел Карлсон, он узнал, что дети в этом детском саду очень умные и сообразительные, желает проверить знания детей.

1. Конкурс «**Математический**» (проводит Карлсон).

Первое задание включает в себя логические задачи, команды отвечают поочередно:

1) На дереве сидят 4 птицы: 2 воробья, остальные вороны. Сколько ворон на дереве?

2) 5 лисят песок копают, 3 на солнце загорают, 2 купаются в золе. Сколько всех, скажите мне?

3) У бабушки Даши внучка Маша, кот Пушок и собака Дружок. Сколько всего внуков у бабушки?

4) На поляне у реки, жили майские жуки. Дочка, сын, отец и мать, кто успел их сосчитать?

5) На плетень взлетел петух, повстречал еще там двух. Сколько стало петухов?

б) Как-то вечером к медведю, на пирог пришли соседи: Ёж, барсук, енот, косой, волк, с плутовкою лисой. Помогите ему скорее - посчитайте всех зверей **Подводим итоги (кто получит фишку).**

2. Конкурс «Эрудит» (проводит ведущий).

Ведущий: капитаны команд выбирают конверты с вопросами, отвечают: с начало одна команда, затем другая.

Вопросы для 1-й команды:

- 1) Последний месяц в году? (*декабрь*)
- 2) Корова в детстве? (*телёнок*)
- 3) Прибор для измерения времени? (*часы*)
- 4) Сказочный мальчик с деревянным носом? (*Буратино*)
- 5) Перечислите 7 дней недели?
- 6) Как называется столица нашей страны? (*Москва*)

Вопросы для 2-й команды:

- 1) Последний день недели? (*воскресенье*)
- 2) Первый месяц осени как называется? (*сентябрь*)
- 3) Курица в детстве? (*цыплёнок*)
- 4) Прибор для измерения температуры тела? (*градусник*)
- 5) Окунь, карась, щука – кто это? (*рыбы*)
- 6) Название страны, где мы живём? (*Россия*)

Подводим итоги (кто получит фишку).

Карлсон: Молодцы! Вы такие умные! Откуда вы все это знаете?

Динамическая пауза «Живые цифры»: на быстроту и точность – детям каждой команды даётся одна из цифр из набора от 1 до 10, по команде ведущего они выстраиваются в порядке возрастания цифр в две шеренги.

Подводим итоги (кто получит фишку).

3. Конкурс «Там, на неведомых дорожках» (проводит ведущий).

- 1) На чем летает Баба Яга? (*На метле, в ступе*)
- 2) Чем машут волшебники, произнося заклинание? (*Волшебной палочкой*)
- 3) Какой предмет дома лежит на полу, а в сказках — летает? (*Ковер-самолет*)
- 4) Если она лежит на столе, еда появится сама. (*Скатерть-самобранка*)
- 5) Обувь, помогающая передвигаться очень быстро. (*Сапоги-скороходы*)
- 6) Она все может сделать невидимым. (*Шапка-невидимка*)
- 7) С ее помощью творил чудеса старик Хоттабыч. (*Борода*)
- 8) В ней жил джинн, друг Аладдина. (*Волшебная лампа*)
- 9) Из какого предмета у Золушки была карета? (*из тыквы*).
- 10) Что купила на базаре Муха – Цокотуха? (*Самовар*).
- 11) Кто потерял хрустальную туфельку? (*Золушка*).
- 12) Кого поймал в проруби Емеля? (*Щуку*)

Подводим итоги (кто получит фишку).

4. Конкурс «Фантазеры» (капитаны)

– Я предлагаю оживить геометрические фигуры - дорисовать их до изображения, какого - либо предмета. Команда "Знатоки" будет оживлять круг, а команда их соперников «Знайки» - квадрат.

Подводим итоги (кто получит фишку).

Карлсон: а сейчас, мы немножко отдохнем – все поиграем в игру «Мартышки». Повторяйте за мной!

Мы веселые мартышки
Мы играем громко слишком!
Мы в ладоши хлопаем!
Мы ногами топаем!
Надуваем щечки.
Скачем на носочках.
И друг другу даже,
Языки покажем!
Дружно прыгнем к потолку!
Пальцы поднесем к виску!
Оттопырим ушки!
Хвостик на макушки!
Шире рот откроем!
Гримасы всем состроим!
Как скажу я цифру три!
Все с гримасами замри!

5. Конкурс «Загадочные загадки» - отгадай сказку (проводит ведущий)

1. Был похож на мяч немножко
И катился по дорожкам.
Укатился ото всех.
Кроме "рыжей", вот так смех! (*Колобок*)
2. Рыбка не простая
Чешуей сверкает,
Плавает, ныряет,
Желанья исполняет. ("*Сказка о рыбаке и рыбке*")
3. Лисичка дом себе нашла.
Мышка добрая была.
В доме то, в конце концов.
Стало множество жильцов. ("*Теремок*")
4. А дорога - далека,
А корзина - нелегка.
Сесть бы на пенек.
Съесть бы пирожок. ("*Маша и медведь*".)
5. У отца был мальчик странный.
Необычный, деревянный.
Он имел предлинный нос.
Что за сказка? - Вот вопрос. ("*Золотой ключик*".)

6. Лечит маленьких детей,
Лечит птичек и зверей,
Сквозь очки свои глядит
Добрый доктор (*Айболит.*)
Подводим итоги (кто получит фишку).

Ведущий. Игра «*Я целое, ты часть*» (каждой команде показать слайды с картинками –части целого).

Вертолет-кабина, окно, лопасти...

Велосипед-колесо, руль, сиденье...

Лиса-хвост, голова, лапы...

Кот-голова, лапы, туловище, хвост...

Подводим итоги (кто получит фишку).

Ведущий: Молодцы! Вы справились со всеми заданиями. А сейчас жюри объявит итоги конкурса.

Карлсон: Всем привет, а мне пора домой. До свидания, детвора! Здоровья виноградного, настроения шоколадного, радости клубничной, улыбки земляничной!

Жюри подводит итоги конкурсов и вручает благодарности и медали детям.