

Конспект интеллектуальной викторины в подготовительных к школе группах «Колесо знаний»

Викторину подготовили и провели воспитатели **Ткаченко О.В.**
Воронова И.П.

Цель: Развитие познавательной активности, закрепление знаний об окружающем мире, в области математики, безопасности жизнедеятельности.

Задачи:

- поддерживать интерес к интеллектуальной деятельности,
- развивать память, мышление, внимание, быстроту реакции;
- воспитывать морально-волевые качества: настойчивость в достижении положительных результатов,

организованность, взаимопомощь;

- формировать умения работать в команде;
- доставить детям радость и удовольствие от игр развивающей направленности.

Оборудование:

- мультимедийное оборудование,
- экран,
- музыкальный центр,
- презентация,
- мультфильм «Колесо»,
- музыка из мультфильма «Колесо»,
- «Цветик-семицветик»,
- стойки с символами команд,
- домики с цифрами,
- карточки с графическим заданием «Собачка»,
- 4 карточки с контурами предметов,
- фломастеры,
- мольберт с ватманом





Экран/оборудование	Ход мероприятия
Мультфильм «Колесо»	В зал под музыку заходят команды во главе с воспитателями. Дети садятся на стулья, смотрят мультфильм.
Слайд №1 Титул «Колесо знаний»	Ведущий: Здравствуйте дорогие друзья! Сегодня, я хотела бы пригласить вас принять участие в интеллектуальной викторине «Колесо знаний»! Вы готовы? Дети и взрослые: Да! Ведущий: Тогда мы начинаем! У нас для Вас сюрприз: задания для нашей викторины подготовили специальные гости, которых вы очень хорошо знаете! Но кто они?! Об этом вы узнаете позже. Сначала нужно познакомиться с нашими командами-участниками. (Представление команд)
Слайд №1 Титул «Колесо знаний»	Ведущий: Отлично! А сейчас я Вам расскажу некоторые правила нашей викторины. За каждый правильный ответ команда будет получать очки. Та команда, которая по итогам всех заданий получит большее количество очков — объявляется победителем. Когда отвечает одна команда — вторая не подсказывает, иначе очко засчитывается в пользу соперников.

		Команды должны отвечать дружно, не ругаться и не ссориться. Вы готовы? Тогда мы начинаем! Запускаем наше колесо знаний!
Слайд №2 «Кеша семицветик» Семицветик картона вопросами.	и из с	I тур Разминка. Ведущий: Друзья, вы узнали нашего первого гостя? (Да!). Это веселый попугай Кеша. Давайте послушаем, какие вопросы он приготовил для нас. Вопросы очень сложные! Они на лепестках Цветика-семицветика! За каждый правильный ответ команда зарабатывает 1 балл. Ведущий достает Цветик — семицветик и приглашает участников из команд отвечать на вопросы. Вопросы: 1. Сколько месяцев в году? 2. Сколько углов у круга? 3. Сколько звезд на небе днем? 4. Сколько ушей у трех мышей? 5. Сколько рогов у двух коров? 6. Сколько огней у светофора? 7. Сколько хвостов у четырех котов? 8. Назовите соседей вторника. Ведущий подводит итоги первого тура.
Слайд №3 «Леопольд математика»	и	II тур Математика — Царица наук! Ведущий: Ребята, вас приветствует ... кот Леопольд! И он предлагает математический тур. Как известно, математика — Царица наук. Где надо считать, складывать, вычитать. Задания будут интересные, веселые, НО трудные. Каждый правильный

Итоги заносятся в таблицу. Фоновая музыка.	ответ принесет 1 балл вашей команде! Задание 1 «Веселые задачки» 1. Сестры-белочки сидели Вшестером в дупле на ели. К ним еще одна примчалась- От дождя она спасалась. Все теперь сидят в тепле. Сколько белочек в дупле? (7) 2. Шесть ребят в футбол играли, Одного домой позвали. Он глядит в окно — считает Сколько их теперь играет? (5) 3. На поляне у реки Жили майские жуки. Дочка, сын, отец и мать, Кто успел их сосчитать? (4) 4. В кружку собрала Марина 10 ягодок малины 6 дала своей подружке Сколько ягод стало в кружке? (4) 5. Четыре спелых груши На веточке качалось. Две груши снял Павлуша, А сколько груш осталось? (2)
---	--

4 домика с числами на крыше. Итоги заносятся в таблицу. Фоновая музыка.	Ведущий подводит итоги, результаты заносит в таблицу. Задание 2 «Домик чисел» Участникам раздаются домики, на крыше которых написаны цифры. Задача команд за определенное время вписать в домики как можно больше примеров, что бы в ответе получалось число, указанное на крыше. В конце тура, ведущий подводит итог. Ведущий: Не устали?! Тогда продолжаем!
Слайд №4 «Малыш Карлсон» и Итоги заносятся в таблицу. Фоновая музыка.	III ТУР Графический. Ведущий: Ребята, вспомните, какая мечта была у Малыша. (Ответы детей) - Правильно, он очень хотел собаку. А мы ему поможем. Я каждому раздам карточку с собакой, а вы рядом нарисуете точно такую же. Начало там уже есть. Внимательно смотрите на клеточки и продолжайте. Каждая правильно нарисованная собака – очко команде. В конце тура, ведущий подводит итог.
Слайд №5 «Ученая Сова» Слайд №6 «Задание от Совы» Карточки с контурами предметов – 4 шт. Итоги - в таблицу. Фоновая музыка.	IV ТУР «Найди предмет». Ведущий: Ребята, как вы думаете, откуда прилетела эта Сова? Все вы знаете, что Сова хорошо видит только ночью. А сейчас день, и она никак не может разглядеть, что же нарисовано на этих карточках. Давайте ей поможем и назовем все предметы. Будьте внимательны! (Каждой команде раздаются карточки.) Ведущий подходит за результатом к каждой команде. В конце тура, ведущий подводит итог.

Слайд №7 «Умка»	V ТУР «Окружающий нас МИР». Ведущий: Ребята, узнали...? Умка приготовил вопросы об окружающем нас МИРЕ, о ПРИРОДЕ.
Слайд №8 «Ответы на вопросы» Итоги заносятся в таблицу. Фоновая музыка.	1. Кто носит детенышей в сумке? 2. Какая змея имеет капюшон? 3. Какая птица не умеет летать? 4. Какое животное называют «кораблем пустыни»? 5. Самая большая ягода? 6. Грибы со звериным названием? 7. Этими ягодами зимой питаются снегири? 8. Цветок со звенящим названием? 9. В какое время года у медведицы появляются медвежата? 10. Как называются степи в Африке? В конце тура, ведущий подводит итог.
Слайд №9 «Итоговый» Музыка.	Ведущий: Пришло время подводить итоги нашей викторины. (подсчет набранных баллов и награждение) <i>Спасибо за веселую и честную игру! До новых встреч!</i>

