

Педагогическая разработка

**«Викторина
как средство познавательного развития детей
старшего дошкольного возраста»**



Автор: Решетняк С. А., воспитатель

Содержание

1. Введение

2. Викторина — вид игры ребенка дошкольного возраста.

3. Использование игр-викторин в процессе формирования знаний о предметах и явлениях окружающей жизни.

4. Заключение.

5. Список используемой литературы

6. Приложения.

Введение

Проблема умственного воспитания чрезвычайно важна для современной образовательной системы. Умственное воспитание и умственное развитие находятся в тесном взаимодействии.

Умственное воспитание - планомерное целенаправленное воздействие взрослых на умственное развитие детей с целью сообщения знаний, необходимых для разностороннего развития, для адаптации к окружающей жизни, формирование на этой основе познавательных процессов, умения применять усвоенные знания в деятельности.

Умственное развитие - это совокупность качественных и количественных изменений, происходящих в мыслительных процессах в связи с возрастом и под влиянием среды, а также специально организованных воспитательных и обучающих воздействий и собственного опыта ребенка.

Основная функция умственного воспитания детей первых лет жизни - формирование познавательной деятельности, т.е. такой деятельности, в ходе которой ребенок учится познавать окружающий мир. Маленький ребенок познает окружающий мир в игре, в труде, на прогулках, занятиях, в общении с взрослыми и сверстниками.

К сожалению, в современном мире сокращается время для игровой деятельности. Чрезмерная загруженность детей ведет к тому, что дети раньше становятся «маленькими» школьниками. Такая же ситуация случилась и в моей группе - родители стремятся дать как больше интеллектуальных знаний детям, забывая о возрастных и индивидуальных особенностях детей. Поэтому я решила сделать процесс обучения интереснее и увлекательнее.

Цель, которую я поставила перед собой - создание условий, обеспечивающих развитие познавательной деятельности у детей дошкольного возраста посредством игр - викторин.

Задачи моей работы:

- обеспечить предметно-развивающую среду для свободного выбора ребенка разнообразия игр-викторин, для формирования знаний о предметах и явлениях окружающей жизни.
- обеспечить совместное с взрослым проигрывание игр-викторин в стиле партнерского взаимодействия и для свободной детской активности.

Викторина — вид игры ребенка дошкольного возраста.

Немного разберемся в теории вопроса. Что такое викторина? Викторина – это игра в ответы на определенную тему, но чтобы она была для детей именно игрой, а не превращалась в обыкновенную беседу, она должна соответствовать особенностям игры, то есть содержать в себе все элементы игры – игровую задачу, игровые действия, игровые правила, а также содержать в себе элементы занимательности, быть интересной детям, проходить в хорошем темпе. Интерес детей к выполнению заданий и переживание интеллектуальных эмоций обеспечиваются неожиданными игровыми ситуациями и приемами. Также необходимость принимать решение в короткий срок, общение со сверстниками, соревновательность, удовлетворение от правильного ответа и демонстрация своих способностей приносит детям много радости и эмоций.

Викторина, как одна из форм интеллектуальной деятельности, оказывает на ребенка определенное просветительное и воспитательное влияние.

Прежде всего, определим, в чем же заключается педагогический эффект от викторины.

Во-первых, викторина моделирует жизненные ситуации борьбы и соревновательности.

Во-вторых, создает условия для взаимодействия и взаимопомощи.

В-третьих, сплачивает, рождает, хотя и временную, общность. Общность, которая возникает во время проведения викторины, тяготеет к сохранению даже после её окончания. Возникшие в процессе викторины совместные усилия, взаимоподдержка и взаимовыручка рождают положительные эмоции, сближают и побуждают к их сохранению и воспроизведению.

В-четвертых, в кругу викторины законы и нормы повседневной жизни не берутся в расчет. Здесь действуют другие. Здесь другие мы и наши поступки. В народе говорят «В игре да в дороге познают людей».

Викторина выявляет личностные качества человека играющего - находчивость, решительность, настойчивость, коммуникабельность и даже, честность. Каким бы ни было сильным желание выиграть, человек не должен играть не по правилам. Правила определяют не только содержание той ситуации, которая ограничена викториной, а и формируют поведение человека. Нарушение правил ведет к осуждению, к исключению из викторины самого нарушителя и наказание всей команды в целом. Данный факт очень мобилизует детей и приучает к мысли «Один за всех и все за одного!»

В-пятых, викторина полностью отвечает принципу единства познания и рекреации. Наряду с удовольствием, наслаждением от самой викторины, человек получает удовольствие от расширения своего кругозора, от умения воспользоваться своими знаниями и обогатиться знаниями других.

В-шестых, интеллектуальные викторины ориентированы на развитие нестандартного самостоятельного мышления, интуиции, чувства юмора, интеллектуальной реакции. Участие в интеллектуальных играх требуют от детей развития своего хронотопа (совокупности личностных представлений о пространстве и времени), поскольку одним из их условий является ограничение времени, что предполагает необходимость его структурирования.

В-седьмых, в викторине можно проявить те свои положительные качества, которые в обыденной жизни не находят применения. Человеку приятно делать то, что вызывает в нем ощущение уверенности и мастерства.

Классифицировать викторины по видам очень сложно. Признаки одной викторины оказываются присущими другой, они переплетаются, пересекаются, размывая границы.

Независимо от вида викторины, условий проведения, правила должны отвечать ряду требований.

Требование первое. Правила должны быть просты.

Требование второе. Викторина должна охватывать всех.

Третье требование. Викторина должна быть интересна для всех. Это требование тесно связано со следующим.

Четвертое требование. Викторина должна быть доступна для всех предполагаемых участников. Доступность викторины - это ее соответствие интеллектуальным и физическим возможностям человека.

Требование пятое. Задания, содержащиеся в викторине, должны быть одинаковыми или равными по содержанию и сложности для всех.

Обязательный элемент соревновательных викторин - судья или жюри, в обязанность которых входит следить за соблюдением правил и, если это предусмотрено, оценивать проведение викторины и определять победителя.

Еще одним элементом викторин являются награды победителям. Какой бы она ни была, получение ее приятно. Приз венчает победителя. Но и здесь есть несколько психологических моментов, которые следует учитывать:

Во-первых, приз должен соответствовать уровню и сложности викторины.

Во-вторых, не следует вручать призы всем только за их участие. Вариант вручения призов всем участникам игры возможен, но при этом основной приз должен оставаться основным, а остальные носить характер утешительных и отличаться от главного.

В-третьих, приз не обязательно должен быть материальным. Он может быть чисто символическим в виде венка, торжественно возлагаемого на голову победителя, шуточной медали с соответствующей надписью и т.п.

В-четвертых, само представление приза как цели, к достижению которой будут стремиться соревнующиеся, может нести в себе элемент викторины, если его представить в скрытом виде, как «темный приз».

По численности состава, викторины могут быть командными, парными и индивидуальными.

Использование игр-викторин в процессе формирования знаний о предметах и явлениях окружающей жизни.

Воспитанники моей группы часто являются участниками викторин, проводимых как мной самой в группе, так и проводимых на уровне детского сада.

Подробнее расскажу о том, как лично я занимаюсь подготовкой и проведением викторин.

Прежде всего, необходимо определить, какие бывают викторины, и определить систему их использования в нашей группе.

Первое направление использования викторин – это образовательная деятельность по развитию речи по основной теме недели.

Необходимо было определить, на каком этапе работы над темой можно использовать викторины. Помня, что викторина требует наличия у детей определённых представлений, определённых обобщений, стала активно их использовать в занятиях обобщённого типа: в сравнительных беседах, итоговых обобщающих беседах по определённой теме и в комплексных занятиях.

Например, в занятии «Волк и лиса — хищники» одна из частей занятия викторина - соревнование между двумя командами с использованием предметных картин волка и лисы: «Кто больше назовёт признаков отличия и сходства».

В сравнительной беседе «Бурый и белый медведь» вторая часть - викторина «Медведь бурый — медведь белый».

В обобщающих беседах: «Животный мир зимой» - часть занятия викторина «В лесу не просто жить» (о способах приспособления животных к зимним условиям).

По теме «Насекомые» - часть занятия викторина «Что мы знаем о насекомых» и т. д.

Использовала викторины и в тематических праздниках и развлечениях как итог работы над темой. Примерами таких праздников и развлечений может быть тематический вечер: игра-прогулка «Лекарственные растения».

Следующее направление использования викторин — сезонные изменения природы. Как часть занятия использовала викторины в занятиях обоб-

шающих и комплексных: «Осень золотая», «Прошла зима холодная». «Весна идёт — весне дорогу» и др. Кроме того викторина имела место обязательно в праздниках и развлечениях, посвящённых сезону.

Уместными оказались викторины и при проведении природоохранительных акций. Проводила две акции, посвящённые заботе о птицах: в декабре «Поможем зимующим птицам», в марте - «Птицы прилетели».

Дети совместно с родителями изготавливали кормушки, а весной дополнительно было изготовлено два скворечника. После завершения работы проводились викторины «Зимующие птицы», «Летят перелётные птицы».

Использовала викторины и во время прогулок, это помогало сделать более интересными наблюдения, разнообразить содержание прогулок, вызвать желание ухаживать за объектами природы.

Так очень удачной была викторина «Сохраним цветы» после наблюдения за цветами на участке.

Таким образом, у меня сложилась определённая система использования викторин. Но, кроме того, чтобы создать атмосферу игры, сохранять дух соревновательности, вызвать желание у каждого ребёнка активно участвовать в игре и продемонстрировать свои знания, умения, навыки, получать удовлетворение от этого, необходимо было тщательно продумывать *методику руководства* викторинами.

Прежде всего, необходимо было определить тему и содержание викторины. Вопросы должны полностью отвечать теме викторины и базироваться на тех знаниях и представлениях, которые получили дети в процессе работы над темой или по сезону.

Кроме того я поняла что тема и содержание викторины должны быть полностью увязаны с темой и программным содержанием занятия, праздника, экскурсии и т.д. Поэтому я очень тщательно подходила к подбору вопросов к каждой викторине. Следующим моим шагом было подготовить детей к участию в викторине, несмотря на то, что викторина строится только на уже имеющихся знаниях детей, я заметила, чем лучше подготовлены дети, тем увереннее и полнее их ответы, тем активней становится их участие и интересней проходит сама игра. Поэтому я всегда заранее предлагала родителям побеседовать дома с детьми, давала примерное содержание таких бесед, советовала, что можно почитать по заданной теме (из художественной или справочной литературы) старшему дошкольнику.

За несколько дней до викторины с подгруппами детей вне занятий сама проводила небольшие беседы, рассматривание иллюстраций, чтение отрывков, иногда готовили значки, эмблемы, повторяли стихи. О дне викторины мы сообщали заранее детям и родителям.

Известно, что викторина — это игра в ответы на определённую тему, но чтобы она была для детей именно игрой, а не превращалась в обыкновенную беседу, она должна соответствовать всем особенностям игры. Содержать в себе все элементы игры — игровую задачу, игровые действия, игровые правила, содержать в себе элементы занимательности. Быть интересной детям, проходить в хорошем темпе. Для этого кроме хорошей подготовленности детей я использовала целый арсенал приёмов, характерных для руководства соревновательными играми. Ведущей всегда выступаю сама, участники, как правило, дети без исключения, однако при личном участии каждого ребёнка, а иногда в зависимости от состава команд я дифференцировала вопросы (давала по необходимости более лёгкие).

Перед началом игры нацеливаю детей на игру, подчёркиваю как игровую, так и дидактическую задачу, определяем участников команды или личное участие каждого ребёнка. Команды на занятиях, на прогулках выбираем по рядам или считалкой, или это команда девочек - мальчиков. К подбору команд для участия в викторинах на праздниках подходим более тщательно. Команды формируем заранее, или проводим какое-то отборочное соревнование, или обсуждаем состав команд, при этом учитываю мнение и симпатии детей, и предлагаю сама состав команд, ориентируясь на уровень развития детей, степень их активности и некоторые личностные качества.

Начинается викторина, как правило, с какого-то организующего момента, например, с речёвки, загадок, художественного слова. Вспоминаем правила игры. За каждый правильный ответ команда или игрок получает поощрение очко, у нас это или фишка, или мелкие игрушки, или баллы в цифрах. На занятиях делаю это или сама или мои помощники — игрушки, на праздниках и развлечениях — настоящее жюри. Всё это очень стимулирует детей, делает игру интересной, вызывает желание дать как можно больше правильных ответов и победить.

В процессе работы я поняла, что для дошкольников только этих приёмов мало, нужны ещё какие-то приёмы в ходе игры, которые стимулировали бы их активность, поддерживали эмоциональный настрой и интерес к игре.

Для этого я попробовала использовать дополнительные игровые приёмы, в частности вводила сказочных и игровых персонажей Незнайку, Буратино, Зайчонка и др. Эти игрушки были моими помощниками, делали поощрения, давали очки, иногда я обращалась к игровому персонажу, спрашивала, всё ли он понял из ответа. Такой приём особенно был удачным на занятиях и на прогулках.

Учитывая особенности детей дошкольного возраста, я широко использовала в викторинах и наглядный материал: картины, модели, на основе ко-

торых дети должны были дать правильный ответ, сделать умозаключение, вывод.

Очень оживляло викторину *художественное слово*. Я использовала его в разных вариантах. Иногда как заставку в начале игры.

Вносят разнообразие в викторины и *загадки*. Я использовала их в начале викторины как организующий момент и в ходе викторины как один из вопросов по теме.

Включала и вопросы на знания народных изречений и народных примет, или сама, как ведущая, предлагала команде закончить изречение или команды по очереди предлагали закончить изречение:

Большой интерес у детей вызывал такой приём как *словотворчество* в процессе викторины. Детям давалось задание придумать и дать ответ, не повторяясь, к заданному слову, например — рыжая (лиса). Ответы были самые разнообразные и использовались необычные слова (рыжулька, рыжик, рыжечка, рыжехвостик), они вызывали у детей много радости и смех, это вносило оживление и поддерживало интерес к викторине. Использовала и такие задания на словотворчество как – подобрать рифмы к заданному слову природоведческого характера, которые давала или сама, или команды друг другу.

Пробовала задания составлять рифмованную строчку к заданному слову. Это было для наших детей сложнее, но всё же они справились и с таким заданием.

Включала в викторину и словесные дидактические игры. И считаю, что их вполне можно использовать для расширения и активизации словаря, для обогащения представлений о признаках и свойствах предметов.

Конечно, важно проводить и работу с родителями. На одном из родительских собраний я провела викторину с родителями. Это вызвало всплеск интереса у родителей к вопросам проводимой работы в группе. На следующем собрании мы провели совместную викторину, где была команда детей и команда родителей. В дальнейшей работе я чувствовала полную поддержку со стороны родителей.

Многие родители приобрели для детей информационную справочную литературу, некоторые стали пользоваться компьютерами для пополнения знаний детей, активно стали интересоваться сроками и темой очередной викторины, охотно стали посещать собрания и консультации.

Я почувствовала поддержку со стороны родителей не только в подготовке к викторинам, но и во всех других вопросах обучения и воспитания детей.

Результатом моей работы по использованию викторин в образовании старших дошкольников стало повышение уровня освоения программы. Но самым ярким проявлением детей стали сюжетно - ролевые творческие игры. Дети стали играть в викторины, включали викторины в разные сюжетно - ролевые игры, часто просили меня поиграть с ними в викторину в свободное время на прогулках и вечером. Это говорит о том, что викторина, заняв достойное место в образовании наших детей, сыграла заметную положительную роль в развитии детей, стала интересна детям.

Заключение

В заключение вышесказанного хочу отметить, что роль викторины, как игры, заключается в сильнейшем воздействии на эмоциональную сферу личности ребенка, его интеллектуального развития, так как пробуждает любознательность и радость от правильных решений. На чувства детей оказывает влияние красочное оформление помещения, музыкальное сопровождение, художественное слово, костюмы персонажей, мини-соревнования. При использовании такой формы работы уместно применение компьютерных презентаций с элементами мультимедиа:двигающиеся картинки, звуковые эффекты, необычные вставки, озвученный персонаж, открывающиеся и закрывающиеся окошки, и многое другое. Поэтому я достаточно активно использую такую форму работы в своей педагогической деятельности.

Список используемой литературы

1. Божович Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте., М., 2001. - 402 с.
2. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка [Текст] / Л.С., Выготский // Вопросы психологии: - 1966. - № 6.
3. Короткова Н. А. Сюжетно - ролевая игра старшего дошкольника // Ребёнок в детском саду.2006. - №4. - С. 43 - 45. 43
4. Лебедева С.А. Игра и её развитие у детей. - Шуя изд.-во. «Весть» ГОУ ВПО «ШГПУ» - 2007. - 44 с.
5. Михайленко Н. Я., Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду: Пособие для воспитателя. 2-е изд., испр. [Текст] / Н.Я., Михайленко, Н.А., Короткова. - М.: Издательство «ГНОМ и Д», 2000. - 96 с.
6. Константинова Т. В. Викторина как средство интеллектуального развития детей дошкольного возраста// Образовательные проекты «Совенок» для дошкольников.-2017.-№55.-ART 171453.

Приложение

Консультация для воспитателей

ВИКТОРИНА И ОСОБЕННОСТИ ЕЕ ПРОВЕДЕНИЯ

Прежде чем говорить об особенностях викторины, познакомимся с ее определением. Что же такое викторина?

Викторина – это форма организации работы с детьми, основанная на взаимодействии педагога и воспитанников, в процессе которой дети развлекаются, соревнуясь в правильном выполнении предложенных разработчиками поисковых заданий различного содержания, соблюдая определенные правила и представляя ответы в заданной форме. По итогам викторины с учетом предложенных критериев определяется победитель.

В ходе взаимодействия в рамках викторины, дошкольники имеют возможность реализовать освоенные способы действий, культурные нормы и правила, принятые в обществе образцы деятельности и поведения, личные результаты и достижения, а также опыт их презентации в форме речевого высказывания. Педагоги являются активными участниками и организаторами речевого общения между детьми.

При проведении викторины соблюдаются заранее сформулированные правила, определяющие очерёдность хода, тип и сложность вопроса, порядок определения победителей, а также их награждение. Их конкретизация происходит при разработке сценария и может быть представлена в соответствующем положении о викторине.

В викторине речь выступает во всех своих многообразных функциях, несет основную нагрузку при решении практических и познавательных задач. Особо следует обратить внимание на то, что традиционно викторина представляется такой формой, в которой происходит процесс угадывания правильных ответов на вопросы, а в литературной викторине в основном вопросы направлены на знание содержания литературного произведения. Наш подход к организации данной деятельности заключается в том, что дошкольники не просто односложно отвечают на вопросы и задания, демонстрируя тем самым свои знания, но и обсуждают, договариваются, размышляют, рас-

суждают, объясняют свои решения. Кроме этого, в состав заданий включаются речевые игры и упражнения в соответствии с темой викторины.

Деятельность по подготовке и проведению мероприятия носит характер сотрудничества, в котором принимают участие дети и педагоги, а также родители.

Викторина предполагает организацию различных видов детской деятельности (интеграцию), посредством включения в её программу соответствующих поисковых вопросов или заданий.

При этом, все виды викторины включают организацию таких интегрированных видов детской деятельности, как:

1) познавательно-коммуникативная;

познавательно-игровая.

Данная деятельность представлены нами в разных видах:

по содержанию викторины могут быть тематическими (все задания по одной теме) и смешанными (задания имеют разную тематику);

по тематике заданий (областям знаний): музыкальная, литературная и др.

Если рассматривать деятельность *по количеству участвующих* в ней детей, то она будет индивидуальная или командная;

по составу участников (детская, семейная, внутригрупповая, межгрупповая, разновозрастная).

по содержанию

по тематике заданий

(областям знаний)

по количеству

участников

по составу участников

по используемым

средствам коммуникации

тематические (все задания объединены одной темой)

музыкальная

индивидуальная (соревнуются отдельные дети)

детская

письменная (письменные средства)

литературная

внутригрупповая (из одной группы)

экологическая

смешанная (задания имеют разную тематику)

нравственно-этическая

командная (соревнуются группы детей)

межгрупповая (из разных групп)

устная (словесное общение)

математическая

разновозрастная (разный возраст)

печатная (печатные средства)

историческая

географическая

семейная

смешанная.

Важным при подготовке к проведению викторины является соблюдение требований:

- при выполнении заданий дети используют уже усвоенные представления в определенной области;
- в викторине все задания имеют элементы новизны (по сравнению с тем, что дети делали уже раньше);

- задания носят поисковый характер (дети применяют уже имеющиеся знания и умения в новых условиях);
- действия детей в ходе деятельности четко регламентируются.

Специфика викторины проявляется в особенности реализации ее этапов. В основе определения содержания каждого этапа лежит выбранный вариант участия детей в викторине и последовательность основных событий в связи с деятельностью детей. Дошкольники могут быть разработчиками заданий и условий (участвуют в ее проведении в различных ролях: организатор, член жюри, изготовитель материала заданий), участниками, а также разработчиками и участниками.

Специфику данной формы отражает технологическая карта, представляющая собой поэтапное описание действий педагога и детей, т.е. последовательность основных событий викторины.

Последовательность основных событий викторины следующая:

- ознакомление детей с объявлением о проведении викторины (темой и типами заданий);
 - формирование команды, выбор капитана;
 - подготовка команд (внешний вид, девиз, приветствие);
 - подготовка детей к выполнению заданий викторины – тренировка;
 - ход викторины (реализация сценария);
- в начале представление своей команды и приветствие команды-соперника;
- в ходе викторины: выслушивание заданий, обсуждение способов его решения, выбор члена команды для его представления; выслушивание ответов, внесение исправлений и дополнений в соответствии с правилами викторины;
- заслушивание итогов, участие в процедуре награждения;
 - взаимные поздравления участников команды и прощание участников с соперниками, ведущими, зрителям.

Викторина теме: «Осень» для старших дошкольников

Цель: закрепить и уточнить знания детей о растениях и грибах, которые растут в осеннем лесу.

Задачи:

- развивать творческие способности детей, активность, сообразительность и речь;
- расширять знания о природе;
- вызывать положительные эмоции.

Оборудование: плакаты – «Осенний лес», «Грибы», «Ягоды», обручи, предметы (грибы, ягоды), эмблемы для игроков, призы, музыкальное сопровождение.

Ход викторины:

Воспитатель. Ребята, сегодня в игре-викторине принимают участие две команды - «Ягодки» и «Грибочки». Представляю Вам жюри. Команды отвечают на вопросы по очереди. За каждый правильный ответ жюри начисляет один балл. Команды под музыку строятся в две шеренги напротив друг друга.

Задание 1.

1. Назовите птиц, которые осенью улетают в тёплые края?

(Ласточки, журавли, скворцы)

2. Из каких частей состоят грибы?

(Из ножки, шляпки, грибницы)

3. Какую ягоду любит, есть медведь?

(Малину)

4. Что растёт в лесу кроме грибов и ягод?

(Растения, деревья)

5. После какого времени наступает осень?

(Лето)

6. Какие красные ягоды в лесу растут на деревьях?

(Ягоды рябины)

7. Что можно приготовить из ягод?

(Варенье).

Игра-соревнование «Соберём урожай»

Команды в колоннах перед стартовой линией. Рядом с каждой командой — пустой обруч, а в отдалении — предметы (грибы, ягоды). Каждый игрок бежит к дальнему обручу и приносит один предмет. Выигрывает команда, которая первой «собрала урожай».

Задание 2.

- Кто больше назовёт грибов: подберёзовик, подосиновик, белый гриб, опёнок....

- Кто больше назовёт ягод: малина, рябина, калина, клюква, рябина, черника....

- Кто больше назовёт слов, которые относятся к осени: листопад, прохлада, спячка...

- Кто больше назовёт птиц, которые остаются зимовать: чижи, снегири, дятлы, синицы...

Задание 3.

Команды загадывают друг другу загадки.

Ягодку сорвать легко —

Ведь растёт невысоко.

Под листочки загляни-ка —

Там созрела... (земляника).

На пеньке сидят братишки.

Все в веснушках, как мальчишки.

Эти дружные ребята
Называются... (опята)

Не в саду, а на болоте.
Круглая, как пуговка,
Красненькая... (клюковка)

Этот миленький грибок
Выбрал тихий уголок.
Ножичком его ты срежь-ка,
Ведь съедобна... (сыроежка)

Эти ягоды, все знают,
Нам лекарство заменяют.
Если вы больны ангиной,
Пейте на ночь чай с... (малиной)

Он живет под елками,
Скрытый их иголками.
Много у него братишек.
Рыжий гриб зовется... (рыжик)

Много темно-синих бус
Кто-то уронил на куст.
Их в лукошко собери-ка.

Эти бусины —... (черника)

Догадайтесь-ка, ребята:

Шляпка у него мохната.

Гриб, как розовое ушко.

Как зовут его? (Волнушка)

На колючем кустике

Желтенькие бусики.

Наступила осень тихо,

И созрела... (облепиха)

Задание 4

Команды произносят за ведущим скороговорки:

- для команды «Ягодки»:

«Вы малину мыли ли?

Мыли, но не мылили.»

- для команды «Грибочки»:

- Продаются на рынке рыжики в корзинке

Грузди, сыроежки продаются в тележке.

Выигрывает та команда, у которой больше правильных ответов.

Игра на внимание «Грибы и ягоды».

Две команды стоят в две шеренги лицом друг к другу. Воспитатель называет различные ягоды и грибы. Если слово относится к грибам, то дети должны быстро присесть, а если к ягодам- поднять руки вверх. Те, кто ошибся, делают шаг вперёд. Побеждают игроки, сделавшие меньше ошибок.

Задание 5. «Угадай название варенья на вкус»

Игроки из разных команд пробуют варенье и угадывают:

- из облепихи- облепиховое;
- из черники- черничное;
- из малины- малиновое;
- из голубики- голубичное.

Воспитатель. Молодцы, ребята, Вы сегодня хорошо справились с заданиями. Пора подвести итоги нашей игры-викторины. Жюри подводит итоги и награждает победителей.

Викторина «Знатоки лекарственных растений».

Цель: обобщение и систематизация знаний детей о лекарственных растениях средствами технологии интеллектуально-творческого развития «Сказочные лабиринты игры».

Задачи:

1. закреплять умение узнавать и правильно называть лекарственные растения.
2. развивать крупную и мелкую моторику, ловкость, смекалку, мышление, память.
3. воспитывать навык работы в коллективе, любовь к природе и бережное к ней отношение, желание заботиться о здоровье.

Материалы и оборудование:

- персонажи Фиолетового леса или их изображения;
- физкультурное оборудование для тропы здоровья;
- мини-коврограф «Ларчик»;
- гномики, кораблики «Плюх-Плюх»;
- «Волшебная восьмерка»;
- «Фонарики»;
- «Чудо-соты».

Ход викторины:

Воспитатель: Здравствуйте ребята!

Сегодня по электронной почте я получила письмо от пчелки Жужечки из Фиолетового леса. «Ребята, в нашем лесу растет много лекарственных растений, мы используем их полезные свойства уже много лет. Мы узнали, что вы интересуетесь различными лекарственными растениями и предлагаем вам принять участие в турнире - викторине «Знатоков лекарственных растений». Победителям пришлем приз». Жители Фиолетового леса»

Воспитатель: Я предлагаю всем отправиться в Фиолетовый лес.

Хождение по тропе здоровья

Ребята делятся на две команды, рассаживаются за столы, после каждого задания жюри подсчитывает баллы.

1.Задание от радужных гномиков «Загадки» «Ларчик»

картинки гномиков расположены следующим образом:

«Растет зеленою стеной, ее обходят стороной, колючая и злая дива. А как зовут траву?» (**крапива**).

«Вдоль дорожек его встретишь, ранки, ссадины излечишь, сорвешь листочек осторожно. Кто нас излечит?» (**подорожник**).

«Если стебель отломить, руки трудно уж отмыть! Желтый сок в листочках, в маленьких цветочках, тот сок для добрых чистых дел, а что за травка?» (**чистотел**).

«Выпускает он листы широченной широты. Держатся на стеблях крепких сто плодов шершавых, цепких: если их не обойдешь — на себе их все найдешь» (**лопух**).

2. Задание от муравья Шуршика

Воспитатель: Следующее задание от муравья Мурашика.

Мы знаем, что у муравьев слабо развито зрение, а вот обоняние — хорошо. При помощи усиков муравей найдет и дорогу домой, и вкусную еду. Попробуйте и вы определить по запаху и вкусу, что находится в стаканах. Перед ребятами ставятся 3 стаканчика с жидкостью (с настойкой эхинацеи, с отваром ромашки, с отваром плодов шиповника) и 3 картинки с этими растениями.

3. Цветочные бусы из флажков кораблика «Плюх-плюх»

Воспитатель: Девочка Росинка с поляны чудесных цветов предлагает нам собрать цветочные бусы.

Дети просматривают картинки с лекарственными растениями (одуванчик, подорожник, календула, рябина, василек, хвощ, пижма), вспоминают название, определяют цвет.

Далее воспитатель задает последовательность: называет растение, дети находят флажок соответствующего цвета и нанизывают на шнурок. По окончании проверяют получившиеся бусы с образцом.

4. Игра «Четвертый лишний»

Воспитатель: Гусеница Пружинка, большая любительница ягод, предлагает вам поиграть в игру «Четвертый лишний».

Перед ребятами четыре пронумерованные картинки ягод (клюква, малина, черника, волчье лыко). Ребята определяют, какая картинка лишняя.

5. Эстафета «За ягодами»

На столах перед каждой командой изображение корзинки и образец одной ягоды.

Первый участник команды бежит к столу, преодолевая «кочки», обводит круглую деталь игры «Фонарики», дорисовывает до ягоды и возвращается к команде.

Далее бежит следующий участник. Побеждает команда, нарисовавшая больше ягод за 5 минут.

6. Задание «Черный ящик»

Воспитатель: Следующее задание «Черный ящик» от Ворона Метра.

В черном ящике лежит растение. Воспитатель описывает его, дети дают ответ.

1. Швейцарский инженер Жорж де Местраль пошел на прогулку со своей собакой. После прогулки, снимая с шерсти собаки головки этого растения, он изобрел застежку-липучку. Что это за растение? (**Репейник**)

2. Это растение в Россию завез Петр 1. Корнеплод используют для лечения ожогов, ангины, насморка, желудка, а зеленые ягоды ядовиты. Что это за растение? (**Картофель**)

7. Лекарственные растения

Воспитатель: Одуванчик с ковровой полянки приготовил для нас свои вопросы.

Перед детьми лежат лекарственные растения. Педагог дает описание растения, дети определяют, о каком растении идет речь.

1. Это растение в народе называли средством от 99 болезней, а также использовали в качестве фиолетового красителя для тканей. А вот козы и овцы с белой шерстью, поев это растение, начинали болеть. (**Зверобой**)

2. Его называют ахиллесовой травой, потому что, по преданию, древний герой Ахилл лечил ею раненых товарищей.

На Руси соком этого растения заживляли раны и глубокие порезы. Листиков на его веточках очень много, может тысяча, а может и больше. (**Тысячелистник**)

3. На исхоженных человеком тропях этого растения хоть отбавляй, где ступила нога человека, там вырастает новое растение. Издавна соком этого растения заживляли раны, лечили ожоги. (**Подорожник**)

4. Красивый цветок привлекает бабочек, пчел, шмелей, но ни пыльцы, ни нектара в нем нет. Лечит нас от простуды, кашля, зубной боли. А еще по нему можно гадать. (**Ромашка**)

5. Про это растение есть старая загадка: «Стоит оно, цветом зелено. В нем четыре пользы. Первая польза — больным на здоровье. Вторая — от тьмы свет. Третья — дряхлых исцеление. А четвертая — людям колодец». (**Береза**)

6. Листья этого растения годятся для щей и салатов, веничек берут с собой в баню, косметологи используют отвары для шампуней и кремов. А мы побаиваемся ее. (**Крапива**)

8. Игра «Дерево, куст, трава»

Воспитатель: Паук Юк вместе со своими паучатами очень любит плести паутину на деревьях, в кустах, на траве. Он предлагает нам поиграть в игру «Дерево, куст, трава»

Педагог называет различные растения. Если называет дерево- то дети тянутся на носочках, если куст — изображают «толстяка», если трава — садятся на корточки.

Воспитатель: Трудолюбивая Пчелка Жужечка целый день летает с цветка на цветок и собирает нектар, в улье из нектара получается мед. Мед помогает нам при простудах, укрепляет наш иммунитет. А как вы представляете себе иммунитет?

Жюри подводит итоги. Раздается стук в дверь, заходит Пчелка Жужечка, благодарит детей за смекалку и находчивость, дарит детям подарки (книги и раскраски о растениях)

Викторина для старших дошкольников «Путешествие по сказкам А. С. Пушкина»

Цель: Закрепить и уточнить знания детей о сказках Александра Сергеевича Пушкина.

Задачи:

- Развитие коммуникативных способностей, познавательного интереса, творческого мышления.
- Формирование навыков работы в команде, способствовать групповой сплоченности.
- Воспитание бережного и уважительного отношения к книге.

Материалы: нарисованные золотые рыбки 35 шт., орешки на каждого ребенка (скорлупки грецкого ореха, скрепленные пластилином, так, чтобы легко открывались, внутри крупная бусина), 4 ведерка, 2 стола, разрезные картинки.

Предварительная работа: знакомство с писателем – краткая биография, рассматривание портрета. Оформление книжной выставки «Книги Пушкина». Знакомство со сказками – чтение сказок, рассказывание, слушание в записи, объяснение старинных слов, просмотр мультфильмов, драматизации, рассматривание иллюстраций и книг. Изготовление эмблем, деление на команды, придумывание названий команд, выбор капитанов (совместно с детьми). Подготовить грамоты и призы.

Ход игры-викторины

У лукоморья дуб зеленый;

Златая цепь на дубе том:

И днем и ночью кот ученый

Все ходит по цепи кругом

Ребята, скажите, пожалуйста, кто автор этого стихотворения

...(А.С.Пушкин)

Ребята, вы любите сказки? Конечно, сказки любят и знают все. А кто же сочиняет сказки? (Писатели и народ) Всё верно. Сказки, которые сочинял народ – это народные сказки. Они передавались из поколения к поколению. Бабушки рассказывали их своим внукам. Внуки вырастали и рассказывали эти сказки своим детям. А есть сказки, которые сочиняли писатели, они записывали свои сказки и эти сказки мы можем прочитать.

И сегодня мы с вами отправимся в увлекательное путешествие по сказкам Александра Сергеевича Пушкина.

Сегодня мы проведем викторину по этим сказкам. Но для начала, вам необходимо разделиться на 2 команды. Каждая из команд должна придумать себе название и выбрать капитана (капитаны говорят названия своих команд). Условия нашей викторины такие: я задаю вопрос для одной из команд. Если команда ошибается, то на него могут ответить другие команды. За каждый правильный ответ вы получаете жетон. В конце викторины мы посчитаем жетоны, и выясним, какая команда лучше всех знает сказки Пушкина и достойна приза.

1 задание «Назови сказку правильно»

За каждый правильный ответ команды получают по 1 золотой рыбке. Команды отвечают по очереди.

- «Сказка о рыбаке и ...» (рыбке)
- «Сказка о Золотом ...» (петушке)
- «Сказка о попе и ...» (о работнике его Балде)
- «Сказка о мертвой ...» (царевне и семи богатырях)

2 задание «Собери картинку»

2 иллюстрации сказок Пушкина разрезать на равное количество частей.

А сейчас у нас конкурс капитанов. На столе лежат разрезные картинки, тот капитан, который быстрее справиться с заданием получит 2 золотые рыбки, а второй капитан, если соберет картинку – 1 золотую рыбку.

3 задание «Кто больше?»

Назовите сказочных героев из стихотворения «У лукоморья дуб зеленый ...»

Команды отвечают по очереди, если команда больше не может назвать героя, она пропускает ход. Та команда, которая назовет больше сказочных героев, получит 2 золотые рыбки, другая – 1 рыбку.

(Кот ученый, леший, 30 витязей, дядька морской (Черномор), колдун, богатырь, царевна, волк, Баба Яга, Кощей)

4 конкурс «Поймай золотую рыбку» Необходимо накручивать на карандаш верёвочку, кто быстрее наматывает, тот и победил!

5 конкурс: «Вопрос – ответ?»

Ведущий: Сейчас я буду задавать вопросы. К каждому вопросу предлагается 3 варианта ответов. Вам нужно выбрать из них один правильный.

1. Героем какой пушкинской сказки, является царь Дадон?

А. "Сказки о рыбаке и рыбке".

Б. "Сказки о золотом петушке".

В. "Сказки о попе и о работнике его Балде".

2. Где жил старик со своею старухой из сказки Пушкина о рыбаке и рыбке?

А. В землянке.

Б. В избушке.

Г. В шалаше.

3. В кого превращался князь Гвидон в сказке о царе Салтане?

А. В медведя

Б. В воробья

В. В комара

4. Кто подарил царю Дадону золотого петушка?

А. Мудрец

Б. Старик

В. Царица

5. За какую плату согласился работать Балда у попа?

А. Бесплатно

Б. За три щелчка по лбу

В. За 3 рубля

6. Что сделал старик, поймав золотую рыбку?

А. Поместил в аквариум.

Б. Отпустил в море.

В. Сварил уху.

7. Кто помог королевичу Елисею отыскать царевну-невесту?

А. Волшебник

Б. Ветер

В. Комар

8. С кем наперегонки бегал бесёнок вокруг моря из «Сказки о попе и работнике его Балде»?

А. С зайкой

Б. С мышкой

В. С Балдой

9. Сколько желаний старухи исполнила золотая рыбка?

А. Три.

Б. Четыре.

В. Пять.

10. Как звали предводителя 33 богатырей из сказки Пушкина о царе Салтане?

А. Старшина

Б. Илья Муромец

В. Дядька Черномор

11. Как назвался остров, на котором выстроил свой дворец князь Гвидон, сын царя Салтана?

А. на острове сокровищ

Б. на острове Буяне

В. Остров царя Салтана

12. Какой рыболовной снастью ловил рыбу старик из пушкинской сказки?

А. Удочкой.

Б. Неводом.

В. Сачком.

6 задание «Орешки» (соревнование)

Белка песенки поет

Да орешки все грызет,

А орешки не простые,

Все скорлупки золотые,

Ядра – чистый изумруд;

Слуги белку стерегут.

У нас тоже есть непростые орешки.

(2 стола, на каждом столе по 2 ведерка, в одном ведерке орешки по количеству участников (если игроков в одной команде меньше, то капитан выполняет задание 2 раза).

Ребята постройтесь в 2 колонны. Ваша задача по очереди добежать до стола. Команда, которая справится первая, получит 2 золотые рыбки, вторая – 1 золотую рыбку.

7 задание «Вопросы»

За каждый вопрос по 1 золотой рыбке. Команды отвечают по очереди.

- где жила белочка (в хрустальном доме)

- кто подарил царю золотого петушка (мудрец, звездочет)
- Теперь, за каждый полный ответ - 2 золотые рыбки, за неполный - одну.
- в кого превращался князь Гвидон (в комара, муху, шмеля)
- у кого спрашивал королевич Елисей про царевну (месяц, солнце, ветер).
- что просила старуха у золотой рыбки? (корыто, избу, стать: столбовой дворянкой, царицей, владычицей морской)
- как хотели соревноваться Балда и бесенок (бегали наперегонки; бросали палку, кто дальше; пронести лошадь)

Ведущий: Наша викторина подошла к концу. Давайте подсчитаем, сколько жетонов набрала каждая команда (подсчет жетонов). Команды набрали примерно равное количество жетонов, а это значит, что победила дружба! Значит, всем вам полагается сладкий приз. Ребята, вам понравилась наша сегодняшняя викторина? *(ответы детей)* Что вам больше всего понравилось и запомнилось? *(ответы детей)* И мне понравилось проводить эту викторину для вас.

Вы большие молодцы, хорошо знаете сказки А. С. Пушкина и отлично справились со всеми заданиями. До скорой встречи!

Вручение грамот, призов.

Викторина «Что такое Новый год?»

Цель: закрепить знания, полученные при работе над проектом «Что такое Новый год».

Задачи: закрепить знания детей о истории празднования Нового года в России, а так же о традиционных особенностях этого праздника в других странах, развивать познавательный интерес, эмоционально положительное отношение к празднику и желание проявлять творчество в его подготовке, воспитывать желание работать в коллективе, ответственность за результат совместных работ.

Материалы и оборудование: снежинки, презентация, 2 ватмана, фломастеры, аудиозапись новогодней музыки, сладкие призы.

Ход викторины:

Воспитатель:

Новый год слетает с неба?
Или из лесу идёт?
Или из сугроба снега
К нам приходит новый год?
Он, наверно, жил снежинкой
На какой-нибудь звезде
Или прятался пушинкой
У Мороза в бороде?
Спать залез он в холодильник
Или к белочке в дупло...
Или в старенький будильник
Он забрался под стекло?
Но всегда бывает чудо:
На часах двенадцать бьёт...
И неведомо откуда
К нам приходит Новый год.

Воспитатель:

- Ребята, мы с вами весь последний месяц этого года искали и узнавали интересное и необычное о нашем любимом празднике Новом годе. Вы познако-

мились с историей возникновения этого праздника, его традициями. Вы все постарались. Молодцы! Завтра 31 декабря, канун Нового года.

- Давайте сыграем в Новогоднюю викторину?

- Для этого, вам нужно разделиться на две команды по 10 человек. Каждая команда придумает себе название и выберет капитана.

- К нам сегодня пришли гости, давайте попросим их быть нашим строгим, но справедливым жюри.

1 конкурс. Разминка.

- За каждый правильный ответ вы получите снежинку. Вопросы будем задавать по очереди каждой команде, вы подумаете и дадите ответ, будьте внимательны, если ответ неправильный – отвечать будет другая команда.

Вопросы хитрые задам.

Коль отрицательный ответ,

Прошу ответить словом «нет»,

А утвердительный — тогда

Скажите громко слово «да».

Не сомневаюсь я, ребята,

У каждого ума палата,

Но у меня для вас совет:

Ответы «ДА», ответы «НЕТ»

Давать мгновенно не спешите,

Подумав крепко, говорите.

Команда №1.

Когда приходят холода,

На юг летят все лоси?

Команда №2.

Ответишь ты мне без труда:

ЗИМОЙ цветёт черешня?...

Команда №1.

Печём ватрушки ИЗО ЛЬДА

В горячей печке, правда?...

Команда №2.

По снегу две полоски — след.

Медведь прошёл по снегу?...

Команда №1.

Замёрзшая вода тверда.

Вода стать может ГАЗОМ?

Команда №2

В игру с названием чехарда

Играют КЛЮШКОЙ С ШАЙБОЙ?...

- Жюри подводит итоги.

2 конкурс. Праздновать Новый Год люди начали давно.

Команда №1. - Когда на Руси праздновали Новый Год в старину?

(Новый год праздновали 1 сентября, в честь начинала уборки урожая. В этот день срезали только очень малое количество стеблей и вязали только один сноп).

Команда №2. – Какие традиции этого праздника вы знаете?

(Девушки водили хороводы, играли вместе с парнями в догонялки и другие игры. Все жители селения собирались за одним большим столом. Каждый старался принести что-то особенно вкусное.)

3 конкурс.

Команда №1. – Когда начали на НГ наряжать ель?

(Украшать дома ветками растений, которые никогда не сбрасывают свое «одеяние», начали давно. Считалось, ветки хвойных деревьев символизировали вечную жизнь.)

Команда №2. – Почему именно ель? Какая легенда с этим связана?

(Согласно старинной легенде, ель стала символом Рождества по желанию небесных сил. Когда в Вифлееме, в убогой пещере, родился Спаситель, под пение ангелов на темном небе зажглась новая яркая звезда. Внемля божественному знамению, к пещере поспешили не только люди, но и животные и растения. Каждый старался показать новорожденному свою искреннюю радость и принести какой-нибудь подарок. Растения и деревья дарили Младенцу свои благоухания, цветы, плоды и листья. На радостное событие спешила с далекого севера и Ель. Она пришла самой последней и, стесняясь, встала в стороне. Все удивленно спросили ее, почему она не заходит. Ель ответила, что ей очень хочется войти, но ей нечего подарить Божественному Младенцу, и она боится испугать Его или уколоть иголками. Тогда растения поделились с Елью своими дарами, и на ее ветвях стали красоваться красные яблоки, орехи, яркие цветы и зеленые листочки. Ель очень обрадовалась, поблагодарила всех, и тихо подошла к Иисусу. Младенец улыбнулся, увидев красивую, разноцветную, добрую Ель, и тогда над самой ее верхушкой еще ярче засияла Вифлеемская звезда...)

4 Конкурс. Кто больше назовет отличий Деда Мороза и Санта Клауса.

– Каждая команда по очереди будет называть по одному отличию, та команда, которая назовет последнее отличие и выиграет этот конкурс.

5 конкурс. Музыкальный.

- Кто лучше споет песню о НГ. Вам нужно посоветоваться и решить какую песню будет петь ваша команда, и спеть ее лучше, чем ваши соперники.

6 конкурс.

Команда №.1

-Как называют ДМ в Испании?

(Папа Ноэль)

Команда №2.

-Как называют ДМ в Италии?

(Баббо Натале и его помощница фея Бефана)

7 конкурс. Творческий.

Чья команда быстрее, красивее, аккуратнее нарисует коллективную новогоднюю картину? Каждой игрок, по очереди выходит и рисует только одну деталь будущей картины, следующий продолжает, но при этом вы должны помнить, что на картине должен быть изображен Новый год.

8 конкурс.

Кто больше знает НГ традиций.

Нужно назвать традицию и страну.

9 конкурс. Новогодние загадки.

1 Команда. Если лес укрыт снегами,

Если пахнет пирогами,

Если елка в дом идет,

Что за праздник? ...(Новый Год)

2 Команда. Елка в праздник Новый Год

Взрослых и детей зовет.

Приглашает весь народ

В новогодний ... (хоровод).

1 Команда. Всюду в этот праздник грохот!

Взрыв, за ним веселый хохот!

Очень шумная игрушка -

Новогодняя... (хлопушка.)

2 Команда. Едва повеяло зимой -

Они всегда со мной.

Согреют две сестрички,

Зовут их ...(Рукавички)

1 Команда. Белый дед, белее нет.

Старый, горбатый,

Лежит возле хаты.

Лежит всю зиму - никто не поднимет.
Весна придет- он сам уйдет. (сугроб)

2 Команда. Он на бале-маскараде
Над толпой летает,
Всё вокруг, веселья ради,
В кольца заплетает. (серпантин)

Воспитатель:

Вопросы кончились, друзья!

И всех хвалю, ребята, я.

Зачёту подошёл конец.

Кто не ошибся — молодец!

А кто ошибся хоть чуток,

Не молодец, а молоток!

- Молодцы! А сейчас, пока жюри подсчитывает баллы у нас музыкальная разминка!

Поздравление победителей и вручение сладких призов.

Литературная викторина

«Знатоки сказок»

для старших дошкольников

Цель: Привить детям интерес к сказкам, участию в литературных викторинах, а также в семейных и школьных конкурсах.

Задачи: 1. Обобщить и закрепить знания детей о знакомых сказках.
2. Развивать и обогащать словарный запас детей, активизировать речь.
3. Воспитывать интерес и любовь к художественной литературе.

Предварительная работа: Чтение различных сказок, беседы по их содержанию, просмотр мультфильмов, выставка книг со сказками.

Оборудование и материалы: Жетоны любой формы, вырезанные из цветного картона (24 штуки), книга сказок (в подарок победителю викторины), музыкальный центр, аудиозапись музыки «В гостях у сказки», сладкие угощения по количеству участников.

Ход викторины:

(Дети сидят на стульчиках полукругом)

Звучит аудиозапись «В гостях у сказки».

Ведущий: Ребята, скажите, вы любите сказки? (да) Многие сказки нам знакомы с раннего детства, их любят и взрослые и дети. Сегодня я предлагаю вам принять участие в сказочной викторине и выяснить, кто же из нас является настоящим знатоком сказок. За правильный ответ в каждом конкурсе игрок будет получать жетон. Участник викторины, набравший наибольшее количество жетонов станет победителем и получит приз!

Итак, начинаем!

1 конкурс «Волшебные фразы»

Вспомните, кто из сказочных персонажей говорил такие волшебные фразы:

1. «По щучьему велению, по моему хотению» (Емеля из русской народной сказки «По щучьему велению»)
2. «Сивка-бурка, вещий каурка! Стань передо мной, как лист перед травой» (Иванушка-дурачок из русской народной сказки «Сивка-бурка»)
3. «Лети-лети лепесток, через запад на восток, через север, через юг, возвращайся, сделав круг. Лишь коснёшься ты земли – быть по - моему вели» (Девочка Женя из сказки В. Катаева «Цветик-семицветик»)
4. «Раз, два, три. Горшочек, вари!» (Девочка из сказки Братьев Гримм «Гор-

шочек каши»)

2 конкурс «Удивительные превращения»

Вспомните в кого превращались следующие сказочные герои:

1. Князь Гвидон. (В комара, муху, шмеля. А. С. Пушкин «Сказка о царе Салтане, о сыне его славном и могучем богатыре князе Гвидоне Салтановиче и о прекрасной царевне Лебеди»)
2. Великан-людоед из сказки Ш. Перро. (В льва, мышь. «Кот в сапогах»)
3. Одиннадцать братьев-принцев из сказки Х. К. Андерсена. (В лебедей. «Дикие лебеди»)
4. Айога. (В гусыню. Нанайская сказка «Айога»)

3 конкурс «Волшебное средство»

Какое волшебное средство вы попросили бы у этих сказочных героев:

1. Буратино. (Золотой ключик. А. Толстой «Золотой ключик, или Приключения Буратино»)
2. Золушки. (Хрустальные башмачки. Ш. Перро (Золушка»)
3. Девочки Жени из сказок В. Катаева. (Цветик-семицветик, дудочку, кувшинчик. «Цветик-семицветик», «Дудочка и кувшинчик»)
4. Солдата, героя сказки Х. К. Андерсена. (Огниво. «Огниво»)

Сказочная физкультминутка.

Сказка даст нам отдохнуть.

Отдохнем - и снова в путь!

Нам советует Мальвина:

- Станет талия осиной,

Если будем наклоняться:

Влево - вправо десять раз.

Вот Дюймовочки слова:

- Чтоб была спина пряма,

Поднимайтесь на носочки,

Словно тянетесь к цветочкам.

Раз, два, три, четыре, пять,

Повторите-ка опять:

Раз, два, три, четыре, пять.

Красной Шапочки совет:

- Если будешь прыгать, бегать,

Проживешь ты много лет.

Раз, два, три, четыре, пять.

Повторите-ка опять:

Раз, два, три, четыре, пять.

Дала нам сказка отдохнуть!

Отдохнули?

Снова в путь! (Дети повторяют описываемые движения)

4 конкурс «Кто есть кто?»

Вспомните, кто есть кто из следующих литературных персонажей:

1. Мойдодыр. (Умывальник. К. Чуковский «Мойдодыр»)
2. Дядя Фёдор. (Мальчик. Э. Успенский «Дядя Фёдор, пёс и кот»)
3. Матроскин. (Кот. Э. Успенский «Дядя Фёдор, пёс и кот»)
4. Гена. (Крокодил. Э. Успенский «Крокодил Гена и его друзья»)

5 конкурс «Найди рифму»

Подберите подходящее слово-рифму:

1. А лисички

Взяли спички,

К морю синему пошли,

Море синее зажгли,

Море пламенем горит,

Выбежал из моря ... (Кит. К. Чуковский «Путаница»)

2. Но, как чёрная железная нога,

Побежала, поскакала ... (Кочерга. К. Чуковский «Федорино горе»)

3. Тут и мыло подскочило

И вцепилось в волоса,

И юлило, и мылило,

И кусало, как ... (Оса. К. Чуковский «Мойдодыр»)

4. – Стыдно старому реветь –

Ты не заяц, а ... (Медведь. К. Чуковский «Краденое солнце»)

6 конкурс «Друзья»

Кто из сказочных персонажей были друзьями:

1. Винни-Пуха. (Пятачок, Иа-Иа, Кролик. А. Милн «Винни-Пух и все-все-все»)

2. Маугли. (Багира. Балуба, Каа. Р. Киплинг «Маугли»)

3. Крокодила Гены. (Чебурашка, Галя. Э. Успенский «Крокодил Гена и его друзья»)

4. Малыша. (Карлсон. А. Линдгрен «Три повести о Малыше и Карлсоне»)

Ведущий: Наша викторина подошла к завершению, а напоследок послушайте стихотворение:

В мире много сказок (*Ю. Энтин*)

В мире много сказок

Грустных и смешных,

И прожить на свете

Нам нельзя без них.

*Лампа Аладдина,
В сказку нас веди,
Башиачок хрустальный,
Помоги в пути!
Мальчик Чиполлино,
Мишка Винни-Пух –
Каждый нам в дороге
Настоящий друг.
Пусть герои сказок
Дарят нам тепло,
Пусть добро навеки
Побеждает зло.*

Подведение итогов викторины. Награждение победителя. Все участники получают сладкие угощения.