

Муниципальное казенное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
«Дом детского творчества»

**Интеллектуальная игра  
«Умники и умницы»  
3- год обучения  
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей  
программе «Логическая математика**

Разработала :  
Педагог дополнительного образования:  
Голофаева Н.А.

Людиново, 2017 г.

Цель: Создание условий для обобщения и систематизации знаний детей старшего дошкольного возраста, с ярко выраженными способностями.

задачи:

- Способствовать закреплению полученных знаний и умений;
- Поддерживать интерес к интеллектуальной деятельности, желание играть в игры с математическим, логическим содержанием;
- Воспитывать настойчивость, взаимопомощь, находчивость и смекалку, целеустремленность,;
- Развивать умение точно следовать инструкции;
- Стимулировать к самостоятельному поиску необходимой информации, решению проблемных ситуаций;
- Вызвать у детей чувство радости, удовольствия от игр развивающего характера;
- Активизировать творческое воображение, фантазию, развивать логическое мышление, зрительное внимание.

Словарная работа:

Логические Блоки Дьенеша, Цветные счетные палочки Кюизенера, схемы, кодировать, декодировать, система координат.

Ход мероприятия:

Ребята вы скоро пойдете в школу, и мы сегодня с вами проверим, какие вы умные и сообразительные, готовы ли вы идти в школу. Я предлагаю вам поиграть в игру «Умники и умницы».

Я вам буду давать задания, а вы должны будите их выполнять. И за правильные ответы вы будите получать медали, у кого будет больше всех медалей, тот и будет умником или умницей.

Начинаем 1 тур нашей игры.

1 – задание.

«Поиск затонувшего клада»

(В трюме затонувшего корабля найден запечатанный сундук с большим количеством камней разной формы, размера, цвета и толщины. Среди них несколько камней обладают необычными свойствами. Как их обнаружить среди других? Оказывается, свойства этих камней зашифрованы на карточках с знаками – символами, а чтобы их расшифровать необходимо решить примеры каждого задания - в этом вам помогут ЛБД)

(Ребята посмотрите перед вами лежат волшебные лабиринты, где изображены 4 ряда знаков – символов – символы формы, цвета, толщины и размера, и примеры которые нужно решить. Решать примеры и задания нужно по вертикали сверху - вниз. Решив все примеры вы найдете волшебный камень.)

2 – задание.

«Разминка»

«Разноцветная алгебра»

Если знаешь цифры цвет,  
Сразу ты найдешь ответ.  
Цифра 1 – как первый снежок,  
2 – как самый красивый цветок,  
3 – небосвод над головой,  
4 – флажок, а по цвету какой?  
5 – разукрашена как одуванчик,  
6 – как фиалка  
Цифра 7 – темна как сажа,  
8 – цвет вишенки вкусной и спелой,  
9 – как колокольчик нежный,  
10 – как апельсин полезный.  
Начинаем 2 тур нашей игры.

1 – задание.

«Однажды в сказочном лесу»

В сказочном лесу жили волшебные краски. Однажды королева красок издала такой указ: «Всем краскам разукрасить лес и животных леса в яркие красочные цвета!» Об этом узнал злой волшебник, которому нравились только два цвета – черный и белый. И он решил навредить краскам, заколдовать лес.

Когда работа была закончена и весь лес и лесные животные были такие яркие и красочные, злой волшебник заколдовал сильный проливной дождь. И вот беда все краски смыло дождем и лес и лесные жители стали бесцветными.

- Ребята давайте поможем краскам вернуть лесу и лесным жителям красочный вид.

1. Выложить изображение цветными счетными палочками, декодируя информацию по схеме. (Каждому числу соответствует определенная цветная палочка).

В этом вам помогут ЦСПК)

2 – задание.

«Разминка»

**ФИЗКУЛЬТМИНУТКА**

Начинаем 3 – тур нашей игры.

1 – задание.

« Волшебные картинки» (можно у доски по очереди)

Перед вами лежат карточки – схемы.

(Ребята вам нужно найти соответствующую фигуру по знаково – символическим обозначениям, а затем решить пример, отгадать число, которое получилось и поместить фигуру на то число на схеме, которое вы отгадали.) У вас должны получаться сказочные жители страны Геометрических фигур.

2- задание

«Разминка»

«Вопросы – ответы»

Участвуют 3-е детей, а остальные зрители, которые отвечают на вопросы и проверяют правильность решения заданий участниками.

Перед вами лежат 3 обруча сложности – три дорожки, если вы пойдете по 1-й дорожке, то придете к финалу и победите первыми, на этой дорожке один вопрос, но самый сложный и ошибиться на ней нельзя, на второй дорожке 2 вопроса - более легкие и ошибиться можно на один вопрос, а на третьей дорожке 3 вопроса еще более легкие и ошибиться можно 2 раза, но эта дорожка самая долгая по проходимости.

1. Назовите число, которое на три единицы больше, чем 5, и на 2 единицы меньше, чем 10.
2. Назовите число, которое больше чем 6, и меньше чем 8.
3. Решите примеры:  $2+3$ ,  $4+5$ ,  $3+3$ ,  $5+5$
4. Если первый день недели – понедельник, то четвертый - ..., пятый - ..., седьмой - ...
5. Если правая рука справа, то левая ....

Начинаем 4 тур нашей игры.

1 – задание

«Волшебный лес Стикии»

В одной маленькой стране, которая вся состояла из палочек и называлась Стикией, все жители были из палочек. И даже правитель этой страны, мудрый Стик, тоже состоял из палочек. Вот этот правитель Стик изобрел однажды волшебные палочки. А из них жители Стикии стали получать всевозможные фрукты и овощи, посуду, машины и множество других вещей и даже животных, а каких животных – я предлагаю вам отгадать. И помогут нам ЦСПК.

( Детям предлагается система координат и карточки – схемы, по которым им надо определить и выложить сказочного животного)

2 – задание

«Разминка»

«Закодируй фигуру»

( Детям предлагается закодировать любой блок по отдельным свойствам (карточкам – схемам с одним свойством).

А сейчас подведем итоги нашей игры «Умники и умницы»

Посчитаем количество медалей. У кого из детей больше (у 3-х) – вручается головной убор умника..., а остальным детям медали -= умники и умницы.