МДОУ «Детский сад № 17»

Совместная интеллектуальная игра для старших дошкольников и родителей *«Грамоте учиться – всегда пригодится!»*

Подготовили: старший воспитатель высшей квалификационной категории Давыдова И.А.

Воспитатель первой квалификационной категории Питкина Е.Б.

Учитель – логопед высшей квалификационной категории

Родионова М.В.

Музыкальный руководитель высшей квалификационной категории Постникова И.Е.

Провели: Воспитатель первой квалификационной

Питкина Е.Б.

Учитель – логопед высшей квалификационной категории

Родионова М.В.

г. Ростов

2024г.

Интеллектуальная игра между детьми и родителями

«Грамоте учиться – всегда пригодится!»

(подготовительная группа)

Цель: познакомить детей с традициями русских праздников, с красотой и величием русского языка и культуры.

Задачи:

образовательные:

- Обогащение активного словаря детей по теме;
- Формировать умение логично, связно, последовательно высказываться, отвечать полным ответом;
- Закрепить умение делить слова на слоги и подбирать предмет к слоговой схеме;
- Совершенствовать умение разгадывать ребусы;
- Закреплять умение в дифференциации звуков и подборе слов к заданному звуку;
- Закрепить навык чтения и обозначения пропущенного звука-буквы в слове нужным цветом (красный, зеленый, синий).

развивающие:

- Развивать логическое мышление, слуховое и зрительное восприятие, внимание, произвольную память;
- Развивать связную речь, ее выразительность;
- Развивать фонетико-фонематический слух и навык звукового анализа и синтеза;
- Формировать умение ориентироваться в пространстве;
- Развитие умения воспринимать и последовательно выполнять предложенную инструкцию;
- Развитие умения детей согласовывать свои действия со сверстниками;
- Формировать интерес к речевой деятельности, самостоятельность, инициативу в решении познавательных задач.

воспитательные:

- Воспитывать доброжелательное отношение к ответам других детей, чувство ответственности, сознательности, коллективизма, умения работать в команде;
- Формировать навык самоконтроля и самооценки;

- Воспитание умения преодолевать трудности и личной ответственности за выполнение работы.

Оборудование:

ноутбук, проектор, экран, мультимедийная презентация «Грамоте учиться – всегда пригодится», указка, призовые жетоны – «Мудрые совы», надписи с названиями команд, грамоты участников, наказ Наума Грамотника.

Содержание.

- Здравствуйте, ребята и уважаемые взрослые! Сегодня мы собрались, чтобы показать свои знания и умения, вспомнить старинный русский праздник, который отмечается - 14 декабря день Наума – Грамотника, он был покровителем всех ребят-учеников. В народе так и говорили: «Батюшка Наум, наведи на ум».

Ребёнок: Настоящий грамотей

Сто подруг и сто друзей.

Будешь грамоте учиться

Всегда в жизни пригодится.

Много добрых, светлых дум

Дарит грамотник Наум!

- Мы проведём интеллектуальную игру между детьми и родителями. В этой игре не только дети покажут, чему они научились в ходе проекта «Грамоте учиться – всегда пригодится!», но и взрослые продемонстрируют свои познания.

Приветствие команд:

Команда детей «Знайки»

Девиз: Русский славный наш язык,
Благороден и велик!

И учить его должны

Дети нашей всей страны!

Команда родителей «Грамотеи».

Девиз: Всё на свете нипочём, кто грамоте учён.

Игра будет состоять из 8 туров и за каждый тур команды детей и родителей могут получить призовой жетон – «Мудрую сову». Победителем станет команда, набравшая большее количество «сов». А судьями в нашей игре будут гости – педагоги из других детских садов. После каждого тура они будут называть команду, которая дала правильный ответ.

Итак, начинаем!

Слайд 2.

(на фоне морского пейзажа с плывущим парусным кораблём и замком вдали – название первого тура «Доскажи пословицу»)

- И так первый тур «Доскажи пословицу». Дети и родители будут по очереди продолжать пословицы о грамоте, учёбе, знаниях. Отвечать могут все участники команд.

1.Грамоте учиться - (всегда пригодится)

2.Век живи - (век учись)

3.Тяжело в учении - (легко в бою)

4.Красна птица пером, а (человек умом)

5.Ученье - свет, а (неученье – тьма)

6.Не спеши языком, (торопись делом)

7.Кто грамоте горазд, (тому не пропасть)

8.Труд кормит, а (лень портит).

Слово жюри.

Слайд 3.

(на фоне морского пейзажа с плывущим парусным кораблём и замком вдали – название второго тура «Весёлые задачки»)

-Второй тур называется «Весёлые задачки». Каждой команде будет предложена задача на сообразительность, если команда затрудняется с ответом, а соперники знают правильный ответ, то ответившая команда может заработать дополнительную «сову». Слушайте внимательно!

1.У собаки 2 правые лапы, 2 левые лапы, 2 лапы впереди и 2 лапы сзади. Сколько лап у собаки? (четыре).

2.Шла баба в Москву, навстречу ей попало три мужика, у мужиков было по мешку, а в мешке – по коту. Сколько всего шло в Москву? (одна баба).

3.У бабушки Даши внук Паша, кот Пушок, собака Дружок. Сколько у неё внуков? (внук Паша).

4.Летела стая тетеревов, села на рощу деревов, по двое на дерево сядут – одно дерево лишнее, по одному сядут – один тетерев лишний. (Четыре тетерева и три дерева).

5.Ты да я, да мы с тобой. Сколько нас?

(Двое)

6.Батька с сыном, да дедушка с внуком. Много ли стало?

(Трое)

Слово жюри.

<u>Слайд 4.</u>

(на фоне морского пейзажа с плывущим парусным кораблём и замком вдали – название третьего тура «Укрась букву»)

- Третий тур называется: «Укрась букву». Детям и родителям предложена буква и набор картинок. Детям необходимо отобрать те картинки, где названия изображения начинается с заданной буквы.Приклеить их на свою букву, то есть украсить.

Родителям – нарисовать предметы названия которых начинается на заданную букву.

Кто правильно и быстро выполнит это задание, получит жетон «Мудрая сова».

(Музыкальное оформление)

- А пока жюри оценивает работу команд, мы поиграем.

Слайд 5.

Музыкальная пауза «Игра с буквами».

На полу в середине круга лежат буквы, по считалке выбирается водящий и берёт любую букву.

После вступления на 1 часть дети и родители выполняют «пружинку» и говорят такие слова:

Чтобы книги нам читать надо буквы изучать – 2 раза.

На вторую часть музыки дети и родители хлопают в ладоши, а водящий с буквой «поскоками» двигается внутри круга и по окончании музыки останавливается около какого - либо ребенка или родителя.

Все говорят такие слова: ***Если букву ты узнал, слово быстро нам сказал*** – 2 раза.

Ребёнок или взрослый называет слово на эту букву. Если он сказал неправильно или промолчал, то все говорят: «Подумай»

Слово жюри.

Слайд 6.

(*на фоне морского пейзажа с плывущим парусным кораблём и замком вдали – название четвёртого тура «Придумай слово к слоговой схеме»)*

-Четвёртый тур называется «Придумай слово к слоговой схеме». Каждая команда должна придумать как можно больше слов по своей слоговой схеме, которые представлены на экране.

Слайд 7. Слоговые схемы для команд.

(*по результатам тура команда, назвавшая больше слов, получает призовой жетон «Мудрая сова»).*

Слово жюри.

Слайд 8.

(на фоне морского пейзажа с плывущим парусным кораблём и замком вдали – название пятого тура «Объяснялки»)

-Пятый тур называется «Объяснялки». Команды должны объяснить значение слов.

Слайд 9.

Дети: Перст – палец, уста – губы, око – глаз, кочет – петух.

Слайд 10.

Родители: Десница – правая рука, хоромы – деревянное жилое строение, палица – палка, чело – лоб.

Слово жюри.

Слайд 11.

(на фоне морского пейзажа с плывущим парусным кораблём и замком вдали – название шестого тура «Парочки»)

- Шестой тур называется «Парочки». Каждой команде предложены картинки, которые нужно объединить в пары. Например, на картинке у детей и родителей первая парочка - ёж и заяц, они пара потому что звери. Последующее задание нужно сделать аналогично, обвести пару и объяснить свой выбор.

(по результатам тура команда, которая выполнила задание правильно и быстро, получает призовой жетон «Мудрая сова»).

Слово жюри.

Слайд 12.

(на фоне морского пейзажа с плывущим парусным кораблём и замком вдали – название седьмого тура «Вставь пропущенную букву»)

Слайд 13.

(на фоне морского пейзажа с плывущим парусным кораблём и замком вдали – название восьмого тура «Весёлые ребусы»)

- Следующий тур нашей игры называется: «Весёлые ребусы», и участникам команд предлагается их разгадать. Ребусы вы видите на экране.

Слайд 14. Ребусы для команд.

Слово жюри.

Слайд 15.

(на фоне морского пейзажа с плывущим парусным кораблём и замком вдали – название «Блиц»)

Участники команд за 2 минуты должны ответить на 15 вопросов ведущего. Чтобы определить, какая команда будет отвечать на вопросы первой, а какая – второй. Участники вытягивают из мешочка шарики с номерами 1 или 2.

Вопросы для 1 команды (дети):

- Образовательное учреждение, куда дети поступают после окончания детского сада. (Ответ: *школа*)
- Место, где приготавливают и продают лекарство. (Ответ*: аптека*)
- Чтобы сделать снеговика, катают снежный … (Ответ*: ком)*
- Она бывает манная, рисовая, гречневая … (Ответ*: каша)*
- Загородный дом для летнего отдыха. (Ответ*: дача)*
- Детеныш овцы (Ответ*: ягненок)*
- Фрукты и ягоды, сваренные в сахарном сиропе. (Ответ*: варенье)*
- Помещение для стоянки автомобиля. (Ответ*: гараж)*
- Лиственное дерево с белой корой. (Ответ*: береза)*
- *Ломтик хлеба с колбасой и маслом. (*Ответ*: бутерброд)*
- Что остается после пожара. (Ответ*: пепел)*
- Зимой берут коньки и идут на … (Ответ*: каток)*
- Летом – футболка, зимой – шуба, весной - … (Ответ*: куртка)*
- Водитель автомобиля. (Ответ*: шофер)*
- Зимние месяцы (Ответ*: декабрь, январь, февраль)*

Вопросы для 2 команды (взрослые):

- Гремящая игрушка для маленького ребенка (Ответ*: погремушка)*
- Место, где растут грибы, ягоды (Ответ*: лес)*
- Упакованные вещи пассажира (Ответ*: багаж)*
- Орган зрения (Ответ*: глаз)*
- Человек, который охраняет, сторожит (Ответ*: сторож)*
- Речная рыба с длинными усами (Ответ*: сом)*
- Движения под музыку (Ответ*: танец)*
- На них катаются зимой с горки (Ответ*: санки)*
- Выражение горя с помощью слёз (Ответ*: плач)*
- Суп со свеклой и другими овощами (Ответ*: борщ)*
- Скошенная и высушенная трава (Ответ*: сено)*
- Из снега намело большой … (Ответ*: сугроб)*
- Летняя трикотажная рубашка без рукавов (Ответ*: майка)*

- Стекло, которое отражает предметы и используется на логопедических занятиях (Ответ*: зеркало)*
- Весенние месяцы (Ответ*: март, апрель, май)*

(Назвать количество заданных вопросов каждой команде)

- Дорогие ребята и уважаемые взрослые! Игра «Грамоте учиться – всегда пригодится!» подошла к концу. А пока жюри подводит итоги нашей игры предлагаем отдохнуть и поиграть в логоритмическую игру «Снеговик» с переключением движений. Внимательно смотрите на меня, повторяйте за мной движения, сначала в медленном, потом в быстром темпе!

Слайд 16.

(на фоне морского пейзажа с плывущим парусным кораблём и замком вдали – название логоритмической паузы «Снеговик»; музыкальное сопровождение)

Раз – рука, два – рука:

Лепим мы снеговика.

Три – четыре, три – четыре,

Нарисуем нос пошире.

Пять – найдём морковь для носа,

Угольки найдём для глаз.

Шесть – наденем шляпу косо,

Пусть смеётся он у нас.

Семь и восемь, семь и восемь

Мы сплясать его попросим.

Девять – десять – посмотри

Веселимся от души!

(*Музыкальное сопровождение*)

- Предоставляем слово жюри (педагоги с цветными карточками подводят итоги турнира, подсчитывают количество жетонов у обеих команд).

(*желательно, чтобы обе команды имели равное количество призовых жетонов).*

Слайд 17.

(школьный фон с героями мультфильмов, надпись «Победила дружба», картинка «Родители обнимают своих детей», надпись «Все молодцы!»; музыкальное сопровождение – песня «Чему учат в школе»)

- Итак, сегодня победила дружба! Вы все молодцы!

Слайд 18.

(Вручение наград)

Командам вручаются Грамоты победителей турнира и наказ Наума Грамотника.

- Наши ребята много трудились на протяжении всего проекта «Грамоте учиться – всегда пригодится», многому научились. Прекрасные результаты показали сегодня и родители!

- Мы желаем, чтобы Вы и в дальнейшем во всём поддерживали своих детей, сопровождали их во время всего школьного обучения.

- А детям желаем в школе новых открытий и хороших друзей!