МДОУ «Детский сад № 95»

«Загадки природы»

Сценарий интеллектуальной игры для детей 6-7 лет

Пономарёва Татьяна Юрьевна

Ярославль

15.04.2022

**Цель:** создание условий для реализации познавательной активности детей посредством интеллектуальных игровых заданий с экологическим содержанием.

**Задачи.**

1. **Обучающие.**
   1. Уточнять и обогащать представления детей о природных объектах, явлениях природы; систематизировать некоторые знания, понятия, отношения, закономерности.
   2. Автоматизировать умение видеть целое в части.
   3. Способствовать развитию умения определять материал, из которого сделан предмет.
   4. Дать представление о способах решения некоторых экологических проблем.
   5. Познакомить с понятием гибрид, показать животных-гибридов.
   6. Формировать экологическую культуру.
2. **Развивающие.**
   1. Развивать умение классифицировать.
   2. Развивать воображение, логическое мышление, образное мышление, операции мышления, внимание, память, скорость реакции, восприятие.
   3. Развивать предпосылки УУД (на протяжении всей деятельности):

* умение действовать при выполнении познавательной задачи;
* умение моделировать ситуацию;
* умение фиксировать достижение результата;
* умение оценивать результат деятельности;
* умение взаимодействовать со взрослыми и сверстниками;
* умение организовывать свою самостоятельную деятельность.

1. **Воспитательные.**
   1. Воспитывать любовь и бережное отношение к природе, ответственность.
   2. Показать значимость каждого человека в оказании помощи планете.
   3. Способствовать возникновению желания и умения работать в коллективе, взаимодействовать в группе детей.
   4. Способствовать возникновению желания детей проводить свой досуг с интересом и пользой, показать варианты и разнообразие способов интеллектуального отдыха.

**Методы и приёмы.**

**Наглядные:**

* рассматривание;
* сравнение;
* зрительное обследование;
* показ и демонстрация;

**Словесные:**

* объяснение, уточнение;
* инструкция;
* вопросы (открытого типа, на развитие воображения, уточняющие и др.);
* художественное слово;
* рассказ.

**Практические и игровые:**

* практическое упражнение;
* дидактическая игра;
* воображаемая ситуация;
* загадывание и отгадывание загадки,
* решение логических задач.

**Материалы и оборудование:**

* карточки к дидактической игре «Пищевые цепи» – 4 комплекта,
* разрезные картинки «Тень» - 4 шт.,
* набор карточек с изображением теней: животных (10 шт.), насекомых (10 шт.), птиц (10), растений (10 шт.),
* набор предметов из металла, пластика, бумаги, резины для игры «Сортировщики»; 4 корзины.
* карточки-баллы,
* мультимедиа аппаратура, интерактивная доска.

**Участники:** 4 команды детей 6-7 лет, в каждую из которых входит 5 участников.

|  |  |
| --- | --- |
| *В начале игры команды представляют себя – название, девиз. Договариваются об условных сигналах во время выполнения игровых заданий. Детям предлагается выбрать звук, издаваемый животным: хрю, гав, мяу, му и т.п.*  Послушайте стихотворение.  **Живой Букварь**  Нас в любое время года Учит мудрая природа: Птицы учат пению.  Паучок терпению. Пчелы в поле и в саду Обучают нас труду. И к тому же в их труде Все по справедливости. Отражение в воде Учит нас правдивости. Учит снег нас чистоте. Солнце учит доброте: Каждый день, зимой и летом, Дарит нас теплом и светом. И взамен ни у кого Не попросит ничего! У природы круглый год Обучаться нужно. Нас деревья всех пород, Весь большой лесной народ Учат крепкой дружбе. *(В. Орлов)*  И сегодня мы собрались нашими дружными командами с пользой провести время.  У природы много загадок. Есть даже такие, которые учёные ещё не разгадали, а, может быть, и не разгадают никогда. Но есть у неё и загадки для детей. Вы хотите их разгадать?  Тогда начинаем!   1. **«Узнай по части»**   Я уверена, что вы отлично знаете названия многих животных, птиц, насекомых, растений, явлений природы и легко узнаете их по маленькой части.  Перед вами на экране поочерёдно будут появляться фрагменты. Ваша задача – узнать в них знакомые природные объекты или явления и назвать их.  *Участники команд выполняют игровое задание.*  Это была разминка, с которой вы замечательно справились. И каждая команда получает по одному баллу за активность!   1. **«Экологическая математика»**   *На экране поочерёдно появляются по 2 картинки. Задача команд – отгадать, понять, догадаться – кто или что получится в результате сложения этих картинок.*  Все вы умеете складывать числа. Давайте проверим… 3 + 2 = … 5  Оказывается, можно складывать не только числа. Попробуем?  Гриб + дождь =  Грибной дождь.  Продолжим!  *Команды решают несколько природно-математических примеров, подавая условный сигнал о готовности к ответу.*  *Команда, которая даст наибольшее количество правильных ответов, получает 1 балл.*   1. **«Экологические цепи»**   Вы знаете что такое пищевые цепи? *(Объяснения детей, уточнение педагога.)*  *Перед игроками карточки с изображением «звеньев» пищевой цепи.*  Ваша задача – определить: кто чем или кем питается, и разложить карточки в нужной последовательности.  Приступайте!  *1 балл получает команда, которая раньше других правильно справилась с заданием.*   1. **«Тени»**   Отгадайте загадку:  Есть у орла и у слона,  У дерева и у куста.  Отбрасывают в ясный день  И волк, и заяц, и олень.  Тень.  Молодцы!   * 1. **«Чья тень?»**   Сейчас мы узнаем, сможете ли вы определить природный объект по его тени?!  *На экране поочерёдно появляются изображения теней природных объектов (растений, животных, птиц, насекомых). Команда, узнавшая её «хозяина», подаёт условный сигнал и даёт ответ. Наибольшее количество правильных ответов приносит команде 1 балл.*   * 1. **«Разрезные картинки»**   Перед вами игра – «Разрезные картинки», собрав которые у каждой команды должна получиться тень природного объекта, а кого или чего, вы нам расскажете и покажете, когда их соберёте.  Приступайте!  *В результате у каждой команды получится тень представителя животных (кошка), насекомых (божья коровка), птиц (голубь), растительного мира ( роза).*  Назовите, пожалуйста, кто или что у вас получилось. *Ответы.*  Кошка – это… животное.  Божья коровка – это… насекомое.  Голубь – это… птица.  Роза – это…растение.   * 1. **«Раздели»**   *На столах хаотично разложены карточки с изображением теней животных, растений, насекомых, птиц.*  Ваша задача – среди всех картинок выбрать и собрать картинки с изображением теней представителей своей группы.  *Проверка правильности выполнения задания. Выдача баллов.*   1. **«Кто там?»**   *На интерактивной доске за пронумерованными от 1 до 20 геометрическими фигурами спрятана картина. Команды поочерёдно открывают (назвав любой номер) фигуры. Так, общая картина с каждым ходом становится более понятной. Та команда, которая быстрее догадается, кто спрятался на картине, получает 1 балл.*  *Игрокам предлагается 4 варианта: коровы, божья коровка, заяц, пингвин.*  Ребята, вы видите много геометрических фигур, у каждой из которых свой номер. Каждая команда может назвать любое число. Я уберу фигуру с этим номером. На её месте окажется кусочек спрятанной картины. Ваша задача –угадать, кто же спрятался на самой картине.  Начинаем…   1. **«Сортировщики»**   А теперь немножко отдохнём, но отдыхать мы будем с пользой.  Практически любая вещь рано или поздно становится отходами. От этих отходов через 100 лет наша планета превратится в одну большую свалку. Но, чтобы этого не случилось, люди придумали сортировать мусор и перерабатывать его.  *На полу разбросан «мусор» - предметы из разных материалов и 4 корзины с условными обозначениями.*  Ваша задача – определить материал, из которого сделан предмет, и разложить предметы по нужным корзинам: бумага, металл, пластик, резина.  *Команды выполняют игровое задание.*  Спасибо большое, молодцы! Каждая команда получает по одному баллу за полезное дело.  Ребята, старайтесь, где это возможно, выкидывать мусор и ненужные вам вещи в специально отведённые контейнеры. Каждый из вас может спасти планету!   1. **«Животные-гибриды»**   Оказывается, существует большое количество животных, которые получились в результате скрещивания двух разных особей. Таких животных называют гибридами.  Сейчас мы с вами попробуем догадаться, гибрид каких животных перед нами на экране. Ваша задача – назвать 2-х животных. Не забывайте про условный сигнал.  Итак, зеброид – это гибрид … зебры и коня.  *Команда, назвавшая наибольшее количество правильных ответов, получает 1 балл.*  Молодцы! Вы мастерски разгадали сегодняшние загадки природы.  Давайте, люди.  Дружить друг с другом,  Как птицы с небом,  Как ветер с лугом.  Как парус с морем,  Трава с дождями,  Как дружит солнце  Со всеми нами.  Давайте, люди,  Любить планету,  Во всей вселенной  Похожей нету!  *И. Мазин*  Будьте внимательны друг к другу, к природе и на природе; берегите её!  *Подсчёт баллов. Награждение команд.* | **Слайд 1**  **Слайд 2**  **Слайд 3-20**  **Слайд 21**  **Щелчок**  **Щелчок**  **Щелчок**  **Щелчок**  **Слайд 22-31**  **Слайд 32**  **Слайд 33**  **Щелчок**  **Слайд 34-50**  **Слайд 51**  **Слайд 52**  **Слайд 53**  **Слайд 54-61**  **Слайд 62**  **Слайд 63**  **Слайд 64-70**  **Слайд 71** |