Интеллектуально-музыкальная игра «Что? Где? Когда?»

Задачи:

- закрепить знания и умения детей в назывании последующего и предыдущего числа, в умении сравнивать числа, логически мыслить, уточнить представления детей о геометрических фигурах, составлять и решать задачи, примеры;
- вовлекать детей в диалог, побуждать к рассуждениям;
- расширить кругозор дошкольников, повысить их общую культуру;
- способствовать развитию легко и красиво выполнять танцевальные движения;
- совершенствовать вокально-хоровые навыки;

Материалы и оборудование:

мультимедийное оборудование, стол на котором установлено игровое поле, разделённое на 7 секторов, волчок со стрелкой, музыкальный ключ, конверты с вопросами, чёрный ящик, видео вопрос от Каркуши, лист А3 с изображением дома, на крыше которого написана цифра 10, карандаши, бейджики, символ игры «Сова».

Предварительная работа:

Видео вопрос от Каркуши, проведение познавательных занятий, дидактических игр и бесед с детьми.

Разучивание песен, движений танца; игра в оркестр на детских музыкальных инструментах; слушание музыкальных произведений П. И. Чайковского.

Форма организации: интеллектуально-музыкальная игра.

Ход игры.

Звучит музыка, дети входят в зал, исполняют «Вальс»

Ведущий – воспитатель:

-Здравствуйте! Мы рады приветствовать вас, дорогие зрители и гости! Сегодня 15 мая 2018 года мы начинаем прямую трансляцию игры «Что? Где? Когда?».

(Звучит музыка из передачи: «Что? Где? Когда?» начало «Что наша жизнь-игра!»).

Против «Сказочных героев» сегодня играет сборная команды интеллектуального клуба «Всезнайки». И я представляю участников сегодняшней игры:

(звучит фонограмма песни (минус) «Дважды два- четыре» М. Пляцковского)

Дети занимают места за игровым столом

-Будущий – Глеб Гераськин.

-Будущий ветеринар – Злата Шаморгина.

-ЛяйсанЯнбукова - Будущая медицинская сестра

- Будущий пожарный - Артем Кротов.

- Будущий преподаватель музыки – Ксения Бочина.

-Самая юная участница команды– Вероника Новоженова, мечтает стать работником торговли.

-Ильназ Дасаев – мечтает создать свою музыкальную группу.

- Будущий кандидат математических наук и капитан команды - Данил Пестряков

Перед запуском волчка произносятся слова:

Посмотрим, друг на друга, улыбнемся, крепко за руки возьмемся.

Слева друг и справа друг, очень дружный, общий круг.

Некогда нам унывать – будем вместе мы играть.

Ведущий:

-Сегодня против вас играют сказочные герои. Свои вопросы и задания они запечатали в конверты.

Напоминаю вам правила игры:

Стол-это игровое поле, оно разделено на 7 секторов. В каждом секторе находится конверт с заданием, которое вы должны выполнить. Кроме того, на поле есть сектор «черный ящик» и музыкальная пауза.

Если ваша команда не отвечает на вопрос, то очко присуждается «Сказочным героям». На табло выставляется счет.

Итак, мы начинаем игру «Что? Где? Когда?»

1 раунд. Счет 0:0

(Звучит музыка «вращение волчка», игрок вращает волчок.)

Ведущий:

- Волчок остановился над конвертом №1 «Супер-блиц».

Задание для одного знатока (капитан решает кто должен остаться за столом, другие участники команды выходят из-за стола).

- Против вас играет Карлосон!

Внимание первый вопрос:

-Какое число стоит перед 16?

Внимание второй вопрос:

-Скажите, какое число больше 5 и меньше 7?

Последний вопрос:

-Назовите соседей числа 13?

- Счет... в пользу...

Знатоки занимают свои места за игровым столом.

Ну, а мы продолжаем!

2 раунд

Следующий участник крутит волчок (звучит музыка «*вращение волчка*»).
Стрелка указывает на конверт №5 - видео вопрос.

Ведущий:

-Какие детские телепередачи вы смотрите? (*Ответы детей*).

-Внимание на экран!

- Против команды «*Знатоков*» играет ворона Каркуша.

-Героиней, какой передачи она является?

-Внимание на экран!

Каркуша:

-«Добрый день, ребята. Как известно, математика — Царица наук. И я очень люблю считать, складывать, вычитать. Но я хочу проверить, как Вы научились решать различные математические задачи.

Шесть веселых медвежат

За малиной в лес спешат

Но один из них устал,

А теперь ответ найди:

Сколько мишек впереди?

(Капитан выбирает, кто будет отвечать на данный вопрос).

Ведущий:

-Уважаемые знатоки вы дали правильный *(неправильный ответ)*.

Команде «*Всезнайки*» («*Сказочные герои*») присуждается 1 очко.

Счет

3 раунд

Участник крутит волчок, (звучит музыка «*вращение волчка*») стрелка указывает на конверт №2. «*Домик чисел*»

Ведущий:

-Следующее задание нам прислал Кот Леопольд.

(Участники проходят к другому столу, на столе домик, на крыше которого написана цифра 7).

Задача команды за одну минуту вписать в домик как можно больше примеров, чтобы в ответе получалось число, указанное на крыше.

Ведущий:

-Счет...в пользу....

Мы продолжаем. 4 раунд

Участник вращает волчок, (звучит музыка «*вращение волчка*») выпадает музыкальный ключ.

Ведущий:

Скрипичный ключ поставлю я

Музыкальная пауза у нас, друзья!

(Ведущий просит игроков подойти к себе).

Для вас поют Машенцева Даша и КанееваЭльвина.

Ведущий:

-Прошу команду занять свои места.

5 раунд Счет....

Участник вращает волчок, (звучит музыка «*вращение волчка*») выпадает конверт под №3 -Блиц-опрос.

Знатоки должны найти ответы на 3 вопроса. На каждый вопрос дается 20 секунд. Для того чтобы выиграть сектор БЛИЦ, знатокам надо правильно ответить на все три вопроса.

Внимание на экран с вами играет Мудрая сова.

Ведущий:

Внимание первая задача:

-Три девочки играли в куклы час. Сколько часов играла каждая девочка?

Внимание следующая задача :

-На веревке завязали три узла. На сколько частей эти узлы разделили веревку?

Внимание последняя задача:

-**Когда** гусь стоит на одной ноге, он весит 7 кг. Сколько будет весить гусь, если встанет на две ноги?

Команде «*Всезнайки*» («*Сказочные герои*») присуждается 1 очко.

Счет.... В пользу....

6 раунд

Участник вращает волчок, (звучит музыка «*вращение волчка*») выпадает «*Черный ящик*»

Ведущий:

- Внимание! Черный ящик! (*Вносят черный ящик.*)

- Угадайте, что в черном ящике? (*Дети говорят предполагаемые ответы*)

Ведущий:

- Подсказкой для вас будет – загадка.

Загадка про музыкальные инструменты

Музыкальный руководитель:

- Сейчас я предлагаю нам с вами создать свой оркестр. Прошу вас выбрать себе музыкальный инструмент.

«*Оркестр*»

(*После игры участники занимают свои места*)

7 раунд

Ведущий:

-У нас остался последний конверт под №4. Против вас играет кот Матроскин.

Ведущий:

Внимание на экран. Вы видите музыкальные инструменты (*арфа, музыкальные тарелки, маракасы, колотушка,гусли, барабан*).

-Внимание вопрос! На какие геометрические фигуры похожи данные музыкальные инструменты?

(Команде дается минута на размышление. Капитан решает, кто будет отвечать на вопрос)

За правильный ответ команде *«Всезнайки»* (*«Сказочные герои»*) присуждается 1 очко.

Итог.

Ведущий объявляет счет (*сравниваются очки на табло*) в пользу *«Всезнаек»* или, наоборот, в пользу *«Сказочных героев»*. Вручается символ игры *«Сова»*.

Звучит заключительная песня *«Математика – царица наук!»*