



Презентация занятия – игры для старшей группы на тему: „Я иду по Петербургу”.

Новикова О.А. 6 гр.
2010г.

Конспект занятия – игры для старшей группы на тему:
„ Я иду по Петербургу ”.

Предварительная работа. Чтение тематической литературы о городе. Рассматривание репродукций с изображениями достопримечательностей города, работа с ребусами, алгоритмами, загадками, лабиринтами. Подготовка пригласительных билетов для детей средней группы.

Материал и оборудование.

Конверты с заданиями \ ребусы, графические изображения, загадки, лабиринты, контурные изображения \ Эмблемы. Фишки. Приз \, чёрный ящик ” с конфетами \.

Цель занятия.

- 1). Активизировать знания детей о Петербурге.
- 2). Развивать речь и творчество, \игровые задания, сочинение по схемам и моделям \.
Закреплять произношение трудных звуков, за счёт „ чистоговорок ”.
- 3). Побуждать детей к содержательному общению друг с другом.

Ход занятия.

Воспитатель: Добрый день, уважаемые зрители и гости! Сегодня у нас в гостях одна из самых популярных телевизионных игр...

Дети: Умники и умницы!

Воспитатель: Разделитесь на две команды по желанию и выберите капитанов. Тема нашей сегодняшней игры - „ Я иду по Петербургу”.

А теперь будьте внимательны! Капитаны будут выбирать конверты, а вся команда помогать выполнять задание. За каждый правильный ответ команда получает по одной фишке. Всё понятно?

Дети: Понятно!

Воспитатель: Начинаем игру!

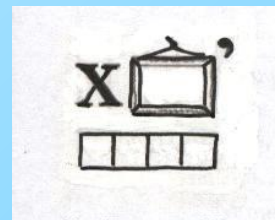
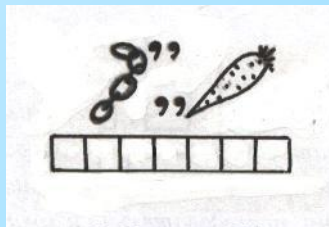
Капитаны команд подходят ко мне и выбирают конверты с заданиями, затем отходят к своей команде, для обсуждения, полученного задания.

Воспитатель. Готовы?

Дети: Да!

Капитаны команд поочерёдно рассказывают о своих заданиях.

1 задание. Разгадай ребусы. Впиши слова в клетки.



Воспитатель: Молодцы ребята! Это задание был первое задание и очень сложное. Но вы справились с ним.

Продолжаем дальше. Второе задание выполняют капитаны команд. Я прочитаю чистоговорку, которая досталась вам в конверте. Капитаны, слушайте внимательно и постарайтесь повторить без ошибок.

1) *В залах Зимнего дворца*
Экскурсантам нет конца.

2). *Атланты - мраморные стражи-*
Хранят шедевры Эрмитажа.

Воспитатель: Как ловко у вас получилось. Давайте попробуем испытать ребят из ваших команд. Выбирайте конверты и вперёд. Так, что там у вас?

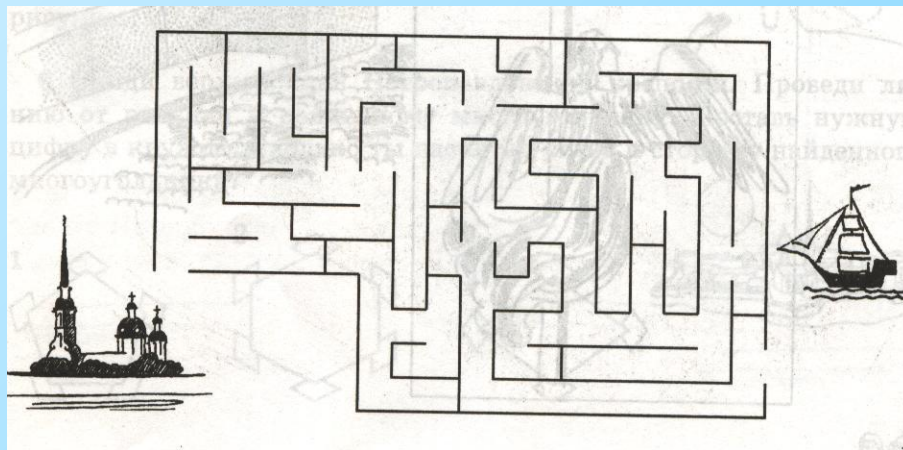
1). Храм на площади стоит.
Купол золотом горит.

2). Дождь на площади частит
И прохожих не щадит.

Воспитатель. Хорошо. У вас получилось. Перейдём к следующему заданию. Выберите одного человека, который сможет пройти по запутанным лабиринтам.

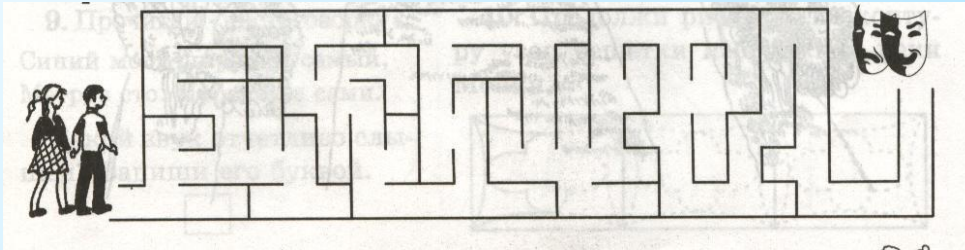
3 задание.

Воспитатель. Покажите, пожалуйста, какой лабиринт достался вам, и я объясню, что нужно делать. Тебе нужно помочь кораблю выбрать верный маршрут к Петропавловской крепости.
Справишься?



Воспитатель: А тебе задание чуть-чуть посложней. Вспомни, какие здания обозначаются таким значком?

Вспомнил? Теперь догадайся, куда направляются дети? Помоги им пройти лабиринт.



Воспитатель: Замечательно. Я хочу предложить вашему вниманию игру. А игра эта не простая, а спортивная. Слушайте правила. Встаньте в две колонны. Перед каждой командой стоит стол, на столе лежат две перемешанные игры. Кто часто играет в эти игры, тот быстро справится с заданием. Тот, кто первый побежит к столу, а это будет капитан, берёт в руки альбом и выбирает картинку. По этой картинке команда должна составить из такую же из кубиков. Не забывайте болеть за своих друзей. Старайтесь, делайте всё быстро, но будьте внимательны. Одна ошибка, и придется начинать всё сначала.

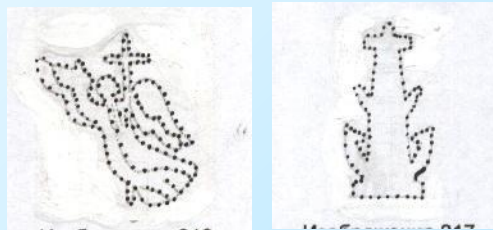
Проводится игра.

Воспитатель. Отдохнули? А теперь продолжим наше соревнование. Прошу зрителей выбрать капитана своей команды. Итак, игра со зрителем. На столе лежат два конверта с контурными изображениями достопримечательностей города. Предлагаю капитана выбрать любой и с помощью своих друзей отгадать, что изображено на вашей карточке. Если вы не можете справиться самостоятельно, попросите помощи у своего воспитателя. Всё понятно?

Дети: Понятно!

Воспитатель. Тогда приступайте к выполнению задания, а чтобы вам лучше думалось, предлагаю выполнить его под музыку.

Включается тихая, спокойная музыка. Дети \ зрители \ обсуждают задание.



Воспитатель: Молодцы зрители! Справились с заданием. Что-то наши команды заскучали. Готовы к дальнейшему соревнованию?

Дети: Да!

Воспитатель: Следующее задание. Выберите конверты. Я загадаю вам загадки. У каждой команды своя загадка. Если не можете отгадать, говорите мне об этом. Я показываю графическое изображение, оно поможет вам дать правильный ответ. Помните, за каждый правильный ответ вы получаете фишку. А для того чтобы выиграть что нужно?

Дети: Набрать как можно больше фишек.

Воспитатель: Читаю загадку для первой, а потом и второй команды.

Внимание!

1) Кони и люди стоят на мосту -

Скульптор для нас создавал красоту.

2). Крепость на Неве стоит,

В небе тонкий шпиль блестит.



Воспитатель: Правильно. Это Аничков мост и Петропавловский собор с ангелом на шпиле. Капитаны, получите фишки. Осталось последнее задание. Это задание выполняется обеими командами. Раздаю вам карточки, рассмотрите и назовите изображённые на них предметы.

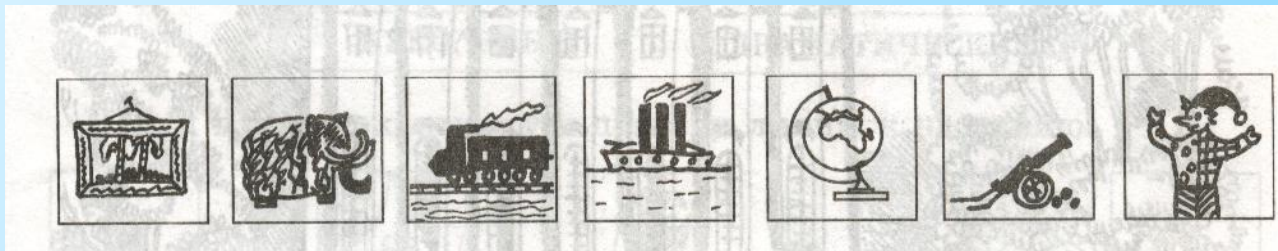
Дети: Картина, слон \ мамонт \, паровоз \ поезд \, корабль, глобус, пушка, клоун.
Воспитатель: Совершенно верно. В Петербурге множество музеев. Я буду произносить названия некоторых музеев, а вы показываете соответствующую картинку. Понятно? Я показываю картинки некоторых музеев, а вы показываете соответствующую картинку. Понятно? Давайте потренируемся. Я говорю: „Кунсткамера”, что вы должны мне показать?

Дети: Глобус.

Воспитатель: Почему глобус?

Дети: Потому что в этом музее собраны необычные предметы со всего света. Из разных стран.

Воспитатель: Приготовились!



(Русский музей, Зоологический музей, Железнодорожный музей, Военно-Морской музей, Кунсткамера, Артиллерийский музей, Музей кукол \.

Воспитатель: Молодцы, ребята! Как замечательно вы играли, отвечали на все мои вопросы. А сколько фишек заработали! Мне трудно выделить лучшую команду или лучшего игрока.

Поэтому, на правах ведущей, я постановляю: „ Приз ” выиграла все! Ура!

Под музыку вносится „ Чёрный ящик ” со сладостями. \ Угощение игроков, гостей \.