

**Занятие для старшей группы
в форме интеллектуальной игры «Сказочный лабиринт»**

Воспитатель: Агапова Т.В.

2016 г.

Занятие для старшей группы в форме интеллектуальной игры «Сказочный лабиринт»

Программное содержание:

1. Учить детей ориентироваться на листе бумаги: проводить непрерывные, пунктирные, прямые и изогнутые линии в разных направлениях, создавая сказочный образ лабиринта.
2. Развивать логическое и образное мышление, речь, память.
3. Воспитывать интерес к сказкам, дружеские взаимоотношения, умение доводить начатое дело до конца.

Ход занятия:

Восп. Я в сафьяновых сапожках, шёлком, бархатом шурша,
По тропинкам, по дорожкам к вам друзья иду, спеша.
И хотя меня Премудрой все зовут в родном краю,
Очень вас прошу, ребята, просьбу выполнить мою.
В царстве мрачном у Кощея томятся в плену царевны.
Злой Кощей грозит им смертью ужасной.
Есть среди вас настоящие друзья сказок?

Дети. Да.

Восп. Поможем одолеть злодея и освободить пленниц?

Дети. Поможем.

Восп. Посмотрите, ребята, перед нами чудо – карта, лабиринт, по которому мы должны найти дорогу в царство Кощея. Посмотрите, сколько на нашем пути препятствий: бурная река, проливной дождь, глубокая яма, пустыня, невиданные звери. Вы не испугаетесь трудностей?

Дети. Нет!

Восп. Будьте внимательны, запоминайте дорогу.

Восп. Сначала дорога пойдёт ровно, гладко, линия будет непрерывная,
*(Воспитатель с помощью жестов, показывает прямые, изогнутые, прерывистые линии.
Дети повторяют их движениями руки в воздухе.)*

покажем голосом: «А-а-а» В каком направлении движется линия?

Дети. Снизу – вверх.

Восп. Следите за моей рукой, как меняется направление линии?

Дети. Слева – направо.

Восп. Прерывается ли моя дорожка?

Дети. Нет, линия непрерывная.

Восп. Молодцы, вы запомнили дорогу. Возьмите фломастеры, свои карты – лабиринты и отправляемся в путь до реки.

(Дети рисуют непрерывные линии до первого препятствия, воспитатель вызывает рисовать одного из детей к доске)

Восп. Молодцы, быстро дошли до первого препятствия. Нас встретила бурная река
(звуки бурной реки)

Как нам её перейти? Подскажите, какие линии помогут нам нарисовать мостик?

Дети. Непрерывные дуги.

Восп. Молодцы, продолжайте путь. Стройте мостики на своей карте, а я построю на своей.

(Дети рисуют линии, останавливаются у следующего препятствия)

Пройду, посмотрю, все ли вы справились с первым препятствием. Молодцы, 1.

продолжаем путь дальше, до следующего препятствия.

Восп. Остановились. Положите фломастеры. Снова преграда на пути. Грозный Кощей посылает нам навстречу холодный ветер *(звуки ветра)*

Слышите его злобные завывания? Все тропинки, все дорожки перепутал злой Кощей. Но клубочки распутать нам не трудно, правда, ребята? Мы и сами такой клубочек можем смотать. Выходите друг за другом и начнём закручивать

(Дети «сматывают клубочек»- физкультминутка)

Восп. Замечательный клубочек смотали. Возвращайтесь к своим лабиринтам.

Восп. Покажите рукой, как будет закручиваться дорожка?

(показ детей жестами способа действия, 2-3 детей спрашивает индивидуально)

А теперь попробуйте нарисовать такой клубочек в своих лабиринтах, а Ванечка нарисует клубочек ещё и на доске.

Восп. Что же, и это препятствие мы с вами дружно преодолели.

Торопится дорожка дальше, то снизу вверх, то слева направо движется наш помощник – фломастер. Осторожно, на пути огромная яма. Не забудьте вовремя приготовить переход. В лабиринте рисуем лесенку, и ещё одно препятствие будет позади.

(вызывается для показа очередной ребёнок, воспитатель обходит остальных детей)

Вот и с этим препятствием мы с вами справились. Снова дорожка становится гладкой, ровной. Линии не прерываются, то справа налево, то слева направо бежит наша дорожка.

(показ указкой направлений, рисует на доске очередной ребёнок)

Восп. Всё ближе и ближе мы к царству Кощея. Ребята, на пути, пустыня. Как здесь мрачно, пусто, всё живое погибло без воды, под палящем зноем.

Как нам природе помочь?

Дети. Нужен дождь.

Восп. Конечно, давайте вспомним закличку про дождик:

«Дождик, дождик, сильно лей! Ты водицы не жалеи!»

Дождик, дождик, пуще, дадим тебе гущи! Хлеба каравай, целый день поливай!»

(Звуки дождя)

Кап-кап-кап, льётся дождик. Как вы думаете, ребята, какими линиями можно изобразить дождь?

Дети. Прерывистыми.

Восп. Правильно. Такие линии называют пунктирными.

(дети повторяют название хором, затем 2-3 индивидуально)

Восп. Как можно пропеть их голосом?

Дети: Кап, кап, кап.

Восп. Попробуем пропеть и простучать пальчиком по столу: «Кап – кап – кап». Рисуем линии с прерыванием, как будто выстукиваем ритм дождя. Настенька нарисует такие линии на большой карте.

(звуки дождя, показ ребёнком на доске)

Восп. Одолели и это препятствие, и снова ровная дорожка из непрерывных линий. Всё труднее испытания посылает нам злой Кощей. На пути звери невиданные, сверкают своими глазами, лязгают зубами.

Восп. Нарисуем такой высокий забор, чтобы ни один зверь не смог пролезть через ограждение *(слышится звериный рёв, постепенно он стихает)*. 2.

Линии непрерывные, но как они должны быть нарисованы?

Дети. Рука идёт то вверх, то вниз, чтобы получились острые зубцы.

Восп. Покажите, как вы их будете рисовать.

(показ детей жестами в воздухе способа действия)

Восп. Стройте заборчик на своих картах, а Полина у доски.

(ребёнок рисует «заборчик», воспитатель рисует следующий отрезок прямой, проверяет работы детей)

- Восп. Закончили, все справились с заданием. Снова ровная дорожка, но очень скользкая.
И, хотя нам надо поторопиться, старайтесь не поскользнуться на пути.
(Звучит «Поганый пляс Кощеева царства» из балета И.Стравинского, воспитатель открывает «окно» с портретом Кощея, вокруг него за тёмными листами бумаги - портреты сказочных женских персонажей)
- Восп. Вот мы и на месте. Слышите эту страшную, музыку? Это злой Кошей пляску дикую устроил. Над пленницами своими потешается. Кого же прячет Кошей в своих мрачных застенках? Перед нами сундук, может он поможет разгадать эту тайну? *(Воспитатель открывает сундук)*
- Восп. Сколько разных предметов здесь. Кому они принадлежат? *(достает веретено)*
В свой чудесный день рожденья эта милая царевна, что умом наделена и красой одарена, крепким, долгим сном уснула от укола веретена.
- Дети. Спящая красавица.
(Воспитатель открывает портрет Спящей красавицы, достает стрелу)
- Восп. Как вы думаете, ребята, что за царевну нашли в сказке при помощи этой стрелы?
- Дети. Царевна – лягушка.
(Воспитатель открывает портрет Царевны – лягушки, достает хрустальную туфельку)
- Восп. Как только приблизится вечер, чтоб час долгожданный настал,
Кому, в золочёной карете поехать на сказочный бал?
- Дети. Золушке.
(Воспитатель открывает портрет Золушки)
- Восп. Вот ещё одна сказочная героиня освобождена от плена злого Кощея.
Посмотрите, из какой сказки эта маленькая горошина?
- Дети. «Принцесса на горошине» *(показ портрета)*
- Восп. Молодцы, быстро вспомнили эту сказку, сняли колдовские чары и с маленькой принцессы *(открывает портрет)*
- Восп. Кто же томится в последней темнице?
«Говорят, царевна есть, что не можно глаз отвести.
Днём свет божий затмевает, ночью землю освещает...
Месяц под косой блестит, а во лбу звезда горит»
- Дети. Царевна – Лебедь.
(воспитатель открывает портрет Царевны),
- Восп. А вот и смерть Кощея на дне сундука, на конце иглы.
(Воспитатель ломает иглу пополам под шумовые звуки, снимает портрет Кощея)
Спасибо вам, мои друзья, вместе мы преодолели все преграды сказочного лабиринта, сняли колдовские заклятья. Вот сколько сказочных путей и дорог мы с вами исходили.
(Воспитатель обращает внимание детей на их лабиринты)
Дружба и любовь к сказкам помогли разрушить тёмное царство Кощея.
Спасены все красавицы – царевны. В благодарность за это я хочу предложить 3. игру «Колечко»
(Воспитатель отдаёт кольцо с руки ребятам, проводится игра «Колечко»)
Закончить нашу сегодняшнюю сказку я предлагаю вам песней «В сказках – чудеса»
Исполняется куплет песни: «В сказках – чудеса»:
В сказках всё бывает, в сказках – чудеса: спящая царевна, девица – краса,
Золушки и принцы, ведьмы, короли. Чудо совершится, если веришь ты.
Золушка принцессой стала неспроста, туфелька хрустальная счастье принесла,
Потому что миром правит доброта, людям помогает светлая мечта.

