

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад №67 «Умка»

***Конспект НОД по интеллектуально-познавательному  
развитию детей старшего дошкольного  
Возраста (от 6 до 7 лет)  
«Шахматы вместе с нами»***

Воспитатель: Шабурова Анастасия Анатольевна

Нижевартовск, 2022

## **Игровая НОД по интеллектуально-познавательному развитию детей старшего дошкольного возраста**

### **Программное содержание:**

✓ развитие у детей познавательных процессов, мыслительных операций: пространственного воображения, сообразительности и логического мышления, развитие слуховой и зрительной памяти;

✓ совершенствование представления детей о числах и отношениях между ними в пределах 10; закрепление правильного произношения гласных звуков, различение гласных звуков по схемам; закрепление знаний разных видов народно-прикладного искусства, совершенствование умения детей композиционно размещать узор на изделии; закрепление правил дорожного движения, дорожных знаков; обобщение и систематизация знаний детей о родном городе, стране, в которой мы живем, формирование уважительного отношения и интереса к государственной символике;

✓ воспитание умения действовать сообща в коллективе сверстников, уважительного отношения друг другу, формирование адекватно оценивать деятельность других детей и свою деятельность, радоваться успехам своей команды и команды соперников.

### **Методические приемы:**

игровой и соревновательный прием, сюрпризный момент, использование разных видов наглядности (иллюстративный материал, схемы), объяснение и словесная инструкция, вопросы, использование музыкального сопровождения и художественного слова, дифференцированная оценка деятельности детей.

### **Предшествующая работа:**

организация игр и занятий с детьми старшего дошкольного возраста по математике, развитию речи и подготовки к обучению грамоте, по ПДД, декоративно-прикладному искусству, патриотическому воспитанию, выбор состава и названия команды, изготовление эмблем.

### **Подготовка к занятию:**

разработка конспекта, подбор и оформление атрибутов, пособий, музыкального сопровождения, художественного слова, оформление группы.

### **Материал и оборудование:**

магнитная доска, мольберты, магнитофон, конверты с заданиями и схемами, панно «Солнышко», «Тучка», костюм клоуна, большой кубик.

### **Ход занятия**

**Воспитатель:** Здравствуйте, ребята! Здравствуйте гости! Рада приветствовать вас на нашей интеллектуальной игре «Бросайка». Сегодня

мы с вами интересно проведем время, и начнем мы с веселой загадки.

*Наряд пестрый,  
Колтак острый  
Его шутки и смех  
Развлекают всех.*

Кто догадался, ребята, про кого эта загадка. Правильно, это клоун.

*После того как дети отгадали загадку под музыку входит клоун.*

**Клоун:** Здравствуйте ребята! Какие вы красивые. А вы знаете, как меня зовут? Меня зовут Клёпа! А вы знаете, что лежит у меня в карманах? Чего в них только нет. В них картинки, и бумажки, где написаны загадки, и задачки интересные, игры, песенки чудесные. В эти игры поиграйте и на вопросы отвечайте. А еще у меня есть кубик, бросишь кубик, выпадет цифра, а на эту цифру у меня есть для вас задание. Будем играть?

**Дети:** Да.

**Клоун:** Но сначала послушайте правила нашей игры:

1. В игре соревнуются две команды.
2. Каждая команда получает отдельное задание, которое вы должны выполнить вместе, всей командой.
3. О выполнении задания команда сообщает поднятием руки.
4. Та команда, которая первая даст правильный ответ, получает фант.

Вот теперь можно начинать! Начинаем играть?!

**Воспитатель:** Подожди, Клёпа. Ты еще не познакомился с нашими ребятами!

Клоун знакомится пожатием руки с детьми и спрашивает: - А как называется ваша команда?

**Воспитатель:** Клёпа, начинай! Итак, бросаю кубик. Выпала цифра 1.

**Клоун:**

*Черные птички на каждой страничке  
Молчат, ожидают, кто их отгадает (буквы).*

А теперь команды послушайте задание.

Вам нужно зачеркнуть две одинаковые буквы, так чтобы не зачеркнутой осталась одна буква и подобрать ей схему произнесения звука.

Команда, которая первой даст правильный ответ, получит фант

Б	О	А
И	К	Б
К	И	О

*Дети выполняют задание, команда, первая справившаяся с заданием, поднимает руку.*

**Клоун:** Молодцы ребята! Команда «» получает свой первый фант.

**Воспитатель:** Играем дальше?

**Дети:** Да.

**Воспитатель:** Клёпа, бросай свой волшебный кубик.

*Клоун бросает кубик.*

**Клоун:** Выпала цифра 2.

*Проживают в трудной книжке*

*Хитроумные братишки*

*Десять их, но братья эти*

*Сосчитают всех на свете (цифры).*

**Воспитатель:**

А сейчас задание, слушайте внимательно.

Попрошу я всех ребят

Цифры строить быстро в ряд!

И поставить нужный знак (+) или (-).

**Клоун:**

Мне работать что-то лень,

Отдыхаем целый день.

И болтаем, и скучаем,

В игры разные играем.

С вами мы хотим, ребятки,

Поиграть сегодня в прятки!

Цифра спрячется, друзья,

Попрошу тогда вас я Её правильно назвать,

Она явится опять.

**Воспитатель:** Каждой команде предлагаются карточки с заданиями (числовой ряд с пропущенными цифрами, примеры с пропущенными знаками сложения и вычитания, неравенства с пропущенными знаками больше, меньше и равно):

1 2 3 ... 4 5 6 7 8 9

1 ... 2=3

4...1=3

1...5

8...2

3... 3

*Дети выполняют задание, команда, первая справившаяся с заданием., поднимает руку.*

**Клоун:** Команда «» первой правильно справилась с заданием. Вот вам за это фант.

**Воспитатель:** Клёпа, тебе нравится играть с нашими ребятами?

**Клоун:** Очень.

**Воспитатель:** Тогда бросай кубик.

**Клоун:** Цифра 3.

Там где шумный перекресток,

Где машин не сосчитать,

Перейти не так уж просто,

Если правила не знать.

Ребята, а вы знаете правила дорожного движения? А загадки сможете разгадать?

*Он и вежливый и строгий.*

*Он известен на весь мир.*

*Он на улице широкой Самый главный командир.*

*Чтоб тебе помочь Путь пройти опасный.*

*Горят и день, и ночь*

*Зеленый, желтый, красный (светофор).*

*Добежала зебра до угла И на мостовую прилегла.*

*И оставила свои полосы*

*Навсегда лежать на перекрестке (разметка «пешеходный переход»).*

*По обочине дороги.*

*Как солдатики, стоят.*

*И мы строго выполняем*

*Все, что нам они велят (дорожные знаки).*

**Воспитатель:** Сейчас проверим, ребята, знаете ли вы дорожные знаки? Итак, команды, выходите на ковер и как только заиграет музыка команда «» выбирает запрещающие знаки, команда «» предупреждающие знаки (звучит песня дорожных знаков).

**Клоун:** Первой в этом конкурсе была команда «». А теперь, расскажите, ребята, что обозначают ваши знаки.

*Дети объясняют, что запрещают, или, о чем предупреждают знаки.*

**Клоун:** Молодцы. Но, лучшими в этом конкурсе была команда «».

**Воспитатель:** Клёпа, а ты ничего не забыл дать ребятам?

**Клоун:** Ну конечно, вот вам фант.

**Воспитатель:** Играем дальше, ребята? Клёпа, бросай кубик.

**Клоун:** Цифра 4. Ребята послушайте задание: каждой команде необходимо составить из фрагментов узор и назвать вид декоративно-прикладного искусства.

**Воспитатель:** Ребята, у каждой команды на столах лежат доски и фрагменты Хохломского и Городецкого узора (*ведущий дает фрагменты вперемешку*). Вам необходимо на доске составить узор, назвать вид декоративно-прикладного искусства и название элементов, из которых составлен узор. Чья команда первая правильно соберет узор, назовет вид декоративно-прикладного искусства, получит от Клёпы фант.

**Клоун:** Итак, команда «» собирает Хохломской узор, команда «» Городецкий.

*Дети под русскую народную музыку дети собирают узор.*

**Клоун:** Первая выполнила это задание команда «». Назовите, ребята, вид декоративно-прикладного искусства и название элементов, из которых вы составили узор?

*Ответы детей.*

**Клоун:** Команда «» заслужила еще один фант.

**Клоун:** Ребята, я приглашаю вас потанцевать. Выходите на ковер и повторяйте все движения за мной!

*Физкультминутка, (музыкально-ритмическая игра с Клоуном «Как кричит крокодил? »)*

**Клоун:** Я бросаю кубик, будьте внимательны. Цифра 5.  
Тучка с солнышком опять  
В прятки начали играть  
Только солнце спрячется  
Тучка вся расплachtetся,  
А как солнышко найдется  
В небе радуга смеется.

**Воспитатель:** Ребята, послушайте мое задание: на столах лежат схемы эмоционального состояния, настроения человека. Посмотрев на эти схемы, вы сможете определить состояние человека: весело ему или грустно.

**Клоун:** А еще говорят, что настроение бывает солнечное или дождливое (человеку грустно, он плачет и его сравнивают с тучкой, из которой идет дождик). Я вам приготовил солнышко и тучку. Команда «» должна выбрать схемы, на которых изображено «дождливое» настроение, а команда «.» выбирает схемы, на которых изображено «солнечное» настроение. После того, как вы выполните задание, вам необходимо назвать каждую схему, то состояние, настроение, которое она обозначает.

*Звучит веселая музыка, дети выбирают и расставляют схемы, затем называют каждую.*

**Клоун:** Какие же вы молодцы, ребята! В этом конкурсе победила команда «». Фант ваш.

**Воспитатель:** Клёпа, а у тебя есть еще для ребят задания?

**Клоун:** Есть, и я бросаю кубик цифра 6. Какое задание в этом конверте? Я буду читать вам вопросы, и какая команда даст больше правильных ответов получит фант. Кто знает ответ, поднимайте руку.

1. В какой стране мы живем?
2. Столица нашей родины?
3. Как называется самая главная площадь нашей страны?
4. Какие русские народные сказки вы знаете?
5. Каких русских писателей вы знаете?
6. Каких русских художников вы знаете?
7. Как называется город, в котором мы живем?
8. А стихи, про родной город кто-нибудь знает?
9. Какое животное изображено на гербе города Пушкино?
10. Назовите последовательность цветов российского флага.

**Клоун:** Я рад, что вы справились и с этим не простым заданием. Вот вам фант.

**Воспитатель:** Ребята, у Клёпы закончились задания, давайте подсчитаем, сколько фантов у каждой команды и, какая команда у нас победила. Воспитатель, клоун и дети подсчитывают фанты и объявляют победителей.

Команды награждаются грамотами за первое и второе место.

**Клоун:** Ребята, мне очень понравилось у вас в гостях и очень грустно с вами расставаться! К сожалению, мне пора возвращаться. Но напоследок, мы с вами обязательно поиграем. Выходите на ковер и стройтесь в круг.

*Клёна проводит с детьми игру «Большой хоровод». После этого прощается и уходит.*