**КОНСПЕКТ СОВМЕСТНОГО МЕРОПРИЯТИЯ С РОДИТЕЛЯМИ И ДЕТЬМИ подготовительной к школе группы «ИГРА-ВИКТОРИНА: «ЧТО? ГДЕ? КОГД**А**?»**

**ЦЕЛЬ:** Развитие в занимательной форме речемыслительной деятельности детей.

ЗАДАЧИ:

1. Мотивировать детей и родителей к игровой деятельности

2. Закреплять полученные знания по речевому развитию (умение рассказать по серии картинок, по набору игрушек; анализировать и синтезировать слова)

3. Продолжать формировать творческое воображение

4. Развивать красивую и правильную дикцию

5. Воспитывать культуру и желание работать в команде

ОБОРУДОВАНИЕ:

Игровой стол, волчок, конверты (от сказочных персонажей) с заданиями, карманное пано, магнитная доска, фишки для жюри, скрипичный ключ;

Подбор игрового оборудования (на отдельном столе): набор мелких игрушек, картинки, иллюстрации, буквы, цифры, карандаши, фломастеры, муляжи продуктов, карты – схемы и т.д. (в зависимости от задания)

УЧАСТНИКИ: 2 команды детей по 5-6 человек; ведущий – логопед; воспитатели – жюри; родители.

ПРАВИЛА ИГРЫ: Команды играют поочерёдно, соревнуясь друг с другом; пострелке-указателю волчка, вскрывается конверт с заданием, на выполнение задания отводится от 2 до5минут (указано на обратной стороне конверта). Команда вправе взять одноразовую помощь зала (родителей). Жюри оценивает качество выполнения заданий. Выигрывает команда, набравшая большее количество фишек. Ведущий вправе поставить музыкальную паузу в любое время остановки волчка.

**ПРИМЕРНЫЙ ХОД МЕРОПРИЯТИЯ:**

Ведущий сообщает детям о том, что сказочные персонажи придумали для них интересные задания, для того, чтобы проверить, готовы ли дети к школе? Уточняет желание детей поиграть в игру – викторину; объясняет правила; приглашает жюри и команду занять свои места.

Капитан команды крутит волчок, поднимает конверт, команда выполняет задание по отведенному регламенту времени. При необходимости команда подходит к столу (доске, наборному полотну) с игровым оборудованием для выполнения задания.

**Предлагаемые задания (содержание конверта)**

1. Нарисовать ответ к загадке и рассказать по рисунку. (2-3 мин)

*«Днем тепло, ласкает солнце, ночью холодно пока.*

*Зацветают первоцветы, отцветать им не пора*

*Бабочка легко кружиться, шмель пыхтит так тяжело*

*Просыпаться после стужи, насекомым не легко*

*Ручеёк в горах ликует: «Я – теперь могу бежать!»*

*Вся природа торжествует, ликованья не унять!*

*Высоко летают птицы, низко ползают жуки*

*Радуется всё живое, огорчаться не с руки.» (весна)*

2. Составить рассказ по правильно разложенным картинкам (серия сюжетных картинок *«Кот и мышь»).* (2-3мин)

3. Сочинить сказку по набору игрушек (2-3мин.)

4. Составить и решить задачу на сложение (2-3мин.)

5. Определить полезные и вредные продукты. Разложить: полезные на тарелку, остальные в корзинку. Объяснить. (2 мин.)

6. Составить из букв слова другие любые слова.Слово: *«Картина»*(2 мин.)

7. Выложить схему слова, обозначить буквами. Слово: *«санки»* (1-2мин)

8 Загадать загадку о любом животном, взглянув на схему. (2-3мин)

9. Выбрать иллюстрации к сказкам А.С. Пушкина. (1-2мин)

По окончанию игры подводится итог, вручаются призы, заслушиваются поощрения родителей.



