**От игры – к познанию.**

Познавательные дают возможность решать сразу целый ряд задач обучения и воспитания. Во-первых, они таят огромные возможности для расширения объема информации, получаемой детьми в ходе обучения, и стимулируют важный процесс – переход от любопытства к любознательности. Во-вторых, являются прекрасным средством развития интеллектуальных способностей.  В-третьих, снижают психические и физические нагрузки. В познавательных играх нет прямого обучения. Они всегда связаны с положительными эмоциями, чего нельзя порой сказать о непосредственном обучении. Познавательная игра – не только наиболее доступная форма обучения, но и, что очень важно, наиболее желаемая ребенком. В игре дети готовы учиться сколько угодно, практически не истощаясь и обогащаясь эмоционально. В-четвертых, в познавательных играх всегда эффективно создается зона ближайшего развития, возможность подготовить сознание для восприятия нового.

**Игра «Пойми меня».**

Играют две команды по 5-6 человек. Игроки каждой команды стоят на расстоянии одного метра друг от друга, после каждого тура участники меняются местами – первый по порядку становится последним. Все задания написаны на цветных карточках. Правила аналогичны правилам одноименной телевизионной игры.

Первый тур «Разминка».

Вспомните детскую игру «Сломанный телефон». Первый игрок выбирает карточку, по команде передает шепотом слово следующему. Чья команда быстрее передаст слово по цепочке? Последний игрок называет слово, которое он услышал (слова: учебник, дневник).

Второй тур – «Написать слово в воздухе».

Все игроки, кроме впереди стоящих, отворачиваются. Первый игрок выбирает карточку, прочитав слово, поворачивает второго игрока и «пишет» по буквам слово в воздухе. Ни  самого слова, ни буквы произносить вслух нельзя. Если игрок не понял, ему нужно помогать головой, если понял – кивнуть. Второй игрок «пишет» слово третьему и т.д. Последний называет слово вслух. Чья команда быстрее (слова: подсказка, шпаргалка).

Третий тур «Написать слово другому на спине».

Первый игрок выбирает карточку с заданием и  «пишет» указанное слово на  спине второго игрока. Слова нужно писать по одной букве, второму игроку поворачиваться нельзя, нельзя произносить буквы вслух. Второй игрок «пишет» слово на спине третьего игрока и т.д. Чья команда быстрее? (слова: двойка, указка).

Четвертый тур «Угадай слово».

Первый игрок читает слово на выбранной карточке. Он должен объяснить его следующему игроку, не употребляя однокоренных слов, чтобы тот догадался о чем идет речь; второй игрок объясняет третьему и т.д. Чья команда быстрее? (слова: директор, собрание)

Пятый тур «Написать слово на ладони».

Все игроки отворачиваются. Первый игрок выбирает карточку и «пишет» указанное на ней слово на ладони второго игрока. Произносить слова нельзя, но можно кивнуть головой – «понял» или «нет», если непонятно, написать еще раз. Второй игрок «пишет» слово на ладони третьего игрока и т.д. Последний игрок называет слово. Какая команда быстрее? (слова: парта, доска).

Шестой тур «Расшифруй слово».

Ведущий по очереди загадывает командам загадки. Загадку отгадывает только первый участник. Он должен, по очереди, подойти к каждому, сказать число которое соответствует букве алфавита (например, А – 1, Г – 4). Алфавит с числами и соответствующими им буквами висит на стене. Число называется шепотом; тот участник, которому названо число, должен добежать до стола и написать букву. Только после того, как он вернется на место, можно называть число следующему участнику. Если слово отгадано правильно и все буквы соответствуют числам, должен получиться правильный ответ загадки: «Время, когда можно, но не нужно носиться по школьным коридорам». *Перемена.* «Время, которое любят все школьники». *Каникулы.*

Седьмой тур «Спой песню».

Первый участник, прочитав название песни, должен объяснить остальным игрокам мимикой и жестами, не произнося ни одного слова, о чем говорится в этой песне. Чья команда быстрее запоет песню (песни: «Маленькой елочке холодно зимой…», «В траве сидел кузнечик…»).

Восьмой тур «Найди букву».

Все игроки отворачиваются. Первый игрок выбирает карточку и шепотом говорит второму игроку слово. Второй игрок из набора букв (перевернуты) должен найти на столе первую, принести и положить около себя на пол, передать слово следующему и т.д., пока не образуется слово. Чья команда быстрее и правильно выполнит задание? (слова: глобус, звонок).

Девятый тур «Составь слово».

Ведущий раздает командам карточки со словами. Из букв данного слова нужно собрать 20 новых слов. Чья команда быстрее справится с заданием? (слова: переэкзаменовка, синхрофазотрон).

**Турнир знатоков.**

Две команды выбирают название и капитана.

Конкурс «Собери слово».

                      Это было в воскресенье

У слона на дне рожденья.

Гости пели, веселились,

В хороводе так кружились,

Что на части разлетелись.

Раз, два, три, четыре, пять,

Помоги гостей собрать!

Задание: ан-ло-мед-па-ко-дил-ведь-кро-о-нё-мот-ге-бе-раф-нок-ле-жи.

Ответ: антилопа, медведь, крокодил, бегемот, жираф, олененок.

Каждый правильный ответ – 2 балла.

Конкурс «Телеграмма».

Задание (дается поочередно каждой команде). Кто из сказочных персонажей мог дать такие телеграммы:

1.       Купил семена, приезжай тянуть. (Дед из сказки «Репка»).

2.       Хвост нашли, плакать перестал. (Ослик Иа)

3.       Помни, все исчезнет после 12 ночи. (Фея из сказки «Золушка»).

4.       Ушел от зайца, волка и медведя. (Колобок).

5.       Купила самовар. Приглашаю на чай. (Муха – Цокотуха).

6.       Ключ достал. Скоро буду. (Буратино).

7.       Обязуюсь впредь мыть посуду. (Федора).

8.       В гости не прилечу. Мотор забарахлил. (Карлсон),

9.       Едва не сдали на металлолом, но девочка помогла. (Железный дровосек),

10.     Тетя купила краску. Предстоит неприятная работа. Приезжайте помогать. (Том Сойер).

Каждый правильный ответ – 1 балл.

Конкурс «Прочитай текст».

Каждая команда получает свой вариант текста и за определенное время должна его отредактировать.

1 задание. «Морковь ньчео лепонаяз. Сок из моркови дают леманьким тядем. Морковь дуклат в усп. Из моркови лаюдет тлекоты.» (Морковь очень полезная. Сок из моркови дают маленьким детям. Морковь кладут в суп. Из моркови делают котлеты).

2 задание. «Весь день ёлш енго. А ночью чалаьсан тельем. У входа в школу намело шольбой росубг. Ребята илявз поалкит и стали чистить дорожки.» (Весь день шел снег. А ночью началась метель. У входа в школу намело большой сугроб. Ребята взяли лопатки и стали чистить дорожки).

Конкурс капитанов.

Нарисовать яблоню и повесить вырезанные из цветной бумаги яблоки с вопросами. Капитаны команд по очереди снимают любое яблоко и отвечают на вопросы. Если капитан ответа не знает, ему помогает его команда, но при этом команда получает на 1 балл меньше. Вопросы:

1.         Место, где Чуковский не рекомендует гулять детям. (Африка).

2.         Как нужно бросить камень, чтобы он вернулся? (Вверх).

3.         Какая птица не несет яиц, а из яйца вылупляется? (Петух).

4.         Назовите самую длинную реку мира. (Амазонка).

5.         Какой персонаж говорит эти слова: «Ты всё пела – это дело, так поди же попляши»? (Муравей),

6.         Это горячий плазменный шар и ближайшая к нам звезда. (Солнце).

7.         Кто написал музыку к балету «Щелкунчик»? (П.И. Чайковский).

8.         Что у зайца позади, а у цапли впереди? (Буква Ц).

Конкурс «Закодированное слово»

                    Ведущий читает ряды слов. Задача участников – внимательно их слушать, постараться запомнить их в том же порядке, в котором они названы, а затем на листочках записать лишь первые буквы.  Должно получиться новое слово. Каждый правильный ответ – 2 балла.

Кисель, ирис, небо, осел – КИНО.

Пирог, роза, орхидея, настурция, астра – КРОНА.

Пирог, аквариум, рубль, ива, клен – ПАРИК.

Синица, рысь, енот, дятел, аист – СРЕДА

Глобус, орех, решето, орел, хвоя – ГОРОХ.

Лимон, автобус, репа, еж, клоп – Ларек.

                    Конкурс: «Расшифруй записку»

Мартышка оставила Попугаю записку. Задание – расшифровать записку. (Карточка с заданием дается каждой команде.)