

Домарева Ирина Николаевна,
заведующий,
Петровская Альбина Валентиновна,
старший воспитатель,
МБДОУ ДС №61 «Семицветик»,
г. Старый Оскол

СЦЕНАРИЙ ТУРНИРА «ЮНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТУАЛ» ДЛЯ ВОСПИТАННИКОВ ДОУ, ПОСЕЩАЮЩИХ ЦЕНТР ПО ФОРМИРОВАНИЮ НАВЫКОВ МЕНТАЛЬНОГО СЧЕТА

Цель: выявление и стимулирование интеллектуально одаренных воспитанников, развитие и совершенствование ментального счета в игровой форме, развитие межполушарного взаимодействия, кратковременной и долговременной памяти, логики и фантазии дошкольников.

Оборудование: экран, проектор, презентация, абакусы, ментальные карты, разрезные картинки, таблицы Шульте, карандаши для рисования, силуэты для рисования двумя руками, планшеты, звездочки-отличники, музыкальное сопровождение.

Оформление: объемный абакус в форме половины радуги со звездочкой из блестящей бумаги, плоский калейдоскоп из флеш- и ментальных карт у стены (ватман, картон и т.д.), объемные изображения знаков арифметических действий (сложения, вычитания, деления и умножения) из модулей, вырезанный или отпечатанный золотой кубок – награда.

Предварительная работа: разработка и разучивание названий и девизов, изготовление эмблем (логотипов) для 5 команд из 4 человек.

Ход турнира.

Команды располагаются в зале по «точкам», которые им предлагается вычислить: номеру стола для команды будет соответствовать цифра, полученная в ходе вычислений по ментальным картам, разложенным на столах. Если цифра не совпадает с номером стола, команды самостоятельно должны решить, что необходимо поменяться местами. Команда, первая и правильно занявшая свое место, получает звездочку.

Звучат приветствия и девизы команд.

Задание 2. Пройти по лабиринту, расположенному у каждой команды на столе, достигнув нужной точки за определенный лимит времени. Команде, одолевшей лабиринт первой, вручается звездочка.

Задание 3. Сосчитать детали на скорость и изобразить получившуюся фигуру из предложенного материала (например: три линии, четыре круга, два квадрата – трактор, елка с игрушками и т.п.).

Разминка. Перестроение (каждому участнику команд раздаются цифры в произвольном порядке и произвольной формы, необходимо перестроиться сначала по форме, затем - по порядку).

Задание 4. Расположить фигурки по таблице Шульте в правильном порядке.

Задание 5. Сосчитать в уме.

Задание 6. Нарисовать двумя руками фигуры на планшете и карандашом.

Задание 7. Собрать разрезанные картинки и прочесть зашифрованное на них послание.

Подведение итогов. Вручение сладких призов. Побеждает команда, набравшая больше всех звездочек.

Примечание. В зависимости от времени проведения турнира рисунки, фигуры, картинки, фон лабиринта и тематика оформления могут подбираться в зависимости от календарно-тематической даты: времени года, праздников Дня Победы, 8 марта, Осенин, Нового года и т.д.