**КОНСПЕКТ**

***ВИКТОРИНА «ВЕСНА»***

**Цель:** формирование умения работать в группе, активизировать и применять необходимые знания для решения поставленных задач.

**Материалы:** Таблица 3 х 3 на «Коврографе Ларчик», игра «Черепашки Ларчик», слайд «Четвертый лишний». Игры «Чудо-Соты», «Кораблик „Плюх-Плюх"», «Фонарики»

**Организация викторины**

Дети разделены на 2-3 команды. Все игро­ки команды находятся в одной рабочей зоне. Игры раздаются команде и собираются по мере прохождения задания. У каждого игрока должна быть корзинка для своих элементов игры. В конце каждого задания дети со­бирают игру. В процессе выполнения задания дети могут помогать игро­кам своей команды.

**Задания викторины:**

1. На слайде (рисунке) «Четвертый лишний» контурные картинки для игры «Чудо-Соты»: жук, бабочка, пчела, цветок.

*Задание:* Выложить «лиш­ний» предмет (цветок — он не насекомое, а растение). *Выигрывает ко­манда, игроки которой сделали правильный выбор, первыми выложили и объяснили свое решение. Весной пчела садится на цветок, собирает нек­тар и наполняет соты. Дети собирают игру «Чудо-Соты».*

1. Весной реки освобождаются ото льда, и по ним плывут корабли. Нуж­но снарядить корабль так, чтобы все флажки на мачте были разные.
2. Физкультминутка «Корабль»
3. Весной на клумбах распускаются цветы — тюльпаны (элементы игры «Черепашки»). Нужно заполнить пустую ячейку «Логического квадрата». Представитель от каждой команды говорит решение своей команды на ухо педагогу. Затем вслух объясняет решение.

Пример «Логического квадрата»: первая строка — красный (К) и маленький (М), зелёный (З) и большой (Б), желтый (Ж) и средний (С); вторая строка – ЖБ, КС, ЗМ; третья стока – ЗМ, ЖМ, «?». (На месте вопроса или в пустой клетке – красный большой тюльпан, в строках и в столбцах не должны повторять ни цвет, ни размер.)

1. Весной появляются гусеницы. Нужно построить логическую цепоч­ку из элементов игры «Фонарики». Первую фигуру называет педагог, а дети выкладывают соответствующую фигуру. Затем педагог называет свойство, которое нужно изменить. *Дети составляют соответствующую цепочку. Выигрывает команда, все игроки которой правильно выложили цепочки. Бонус дается команде, игроки которой составили разные це­почки.*

Например: исходная фигура — большой зеленый прямоугольник, из­мени размер (маленький зеленый прямоугольник), измени форму (малень­кий зеленый круг, овал и т. д., не прямоугольник), измени цвет (маленький красный не прямоугольник).

1. Заключение. Весна подходит к концу и скоро наступит лето. Мы про­щаемся с Фиолетовым лесом и его жителями.