

Конспект игры КВН с использованием развивающих игр В. Воскобовича  
«Путешествие в Фиолетовый лес»

Конспект игры КВН с использованием развивающих игр В. Воскобовича  
«Путешествие в Фиолетовый лес»

**Конспект игры КВН с использованием развивающих игр  
В. Воскобовича «Путешествие в Фиолетовый лес»**

Юрчук Екатерина Николаевна

**Конспект игры КВН с использованием развивающих игр  
В. Воскобовича «Путешествие в Фиолетовый лес»**

Автор-составитель: педагог-психолог Юрчук Е. Н.

**Конспект игры КВН с использованием развивающих игр  
В. Воскобовича**

по теме: «Путешествие в Фиолетовый лес»

*(старший дошкольный возраст)*

Вид интеллектуальной игры : познавательно-игровой, детско-взрослый

Возрастная группа: подготовительная к школе группа

Рекомендуемое количество участников: до 20 человек

10 семейных команд: мама (или папа) и ребенок по 5 пар в каждой команде.

Материалы и оборудование: объявление, приглашительные билеты; эмблемы для каждой команды; аудиозапись, награда: медали, грамоты; шоколадные медальки.

Материалы для деятельности детей: коробочка с синими и желтыми фишками-звездочками, магнитная доска, оценочные листы.

Оборудование для деятельности детей: 10 Игровизоров, 10 маркеров, 10 картинок, на каждой из которых нарисовано по одной геометрической фигуре (по одной картинке на пару взрослый-ребенок); две картинки с изображениями Нелепиц: «Чего не бывает на свете» для капитанов команд;

По 2 карточки – картинки-изображения сказочных героев: 1. ТИМОША; 2. ГНОМ; 3. МИШИК; 4. ФИФА. Составить из «Теремков» букв названия героев **Фиолетового леса**.

Игровая среда: **Фиолетовый лес**; Герои **фиолетового леса** : мальчик Гео, медвежонок Мишик, девочка Долька, пчелка Жужа, Филимон Коттерфильд, Незримка Всясь, Паук Юк, гусеница Фифа; Гусь Капитан; **Развивающие игры Воскобовича** : «Коврограф Ларчик», игра «Шнур-затейник» (4 дощечки с цветными шнурами, игра «Нетающие льдинки» (по 1 комплекту на команду); «Теремки **Воскобовича**» (теремки букв) - (2 набора).

Предварительная работа:

Подбор пособий, игр, методической литературы по теме;

Оформление наглядных материалов и практических рекомендаций для родителей.

Выбор капитана команды – ребенка. Подготовка детей: каждая команда предварительно готовит представление и девиз, а также эмблему и детали костюма.

У каждой команды – отличительные детали костюма: шарфики и на шею на ленте - эмблемы.

У команды «*Знайки*» - синие шляпы у мальчиков, а у девочек – большие синие банты, а у мам – синие шарфики.

У команды «*Улыбка*» - оранжевые шарфики, а также веселые смайлики.

Цель: интеллектуально-творческое **развитие детей**; вооружение семьи педагогическими знаниями и умениями в совместной деятельности, организованной определенным образом.

Задачи:

1. Поддерживать интерес детей к интеллектуальной деятельности, к желанию играть в интеллектуальные **игры**.

2. Гармоничное, сбалансированное **развитие** у детей эмоционально-образного и логического начал.

3. Поднять настроение детей, вызвать положительный отклик, чувство сопереживания.

4. Поддерживать интерес родительской аудитории к играм В. В. **Воскобовича**, как средству всестороннего **развития ребенка**;

5. Содействовать сотрудничеству родителей посредством включения в совместную интеллектуально-спортивную деятельность;

6. **Развивать** взаимодействие между ДС и семьей.

7. Способствовать **развитию** умений родителей применять игровые упражнения и задания с играми В. В. **Воскобовича в домашних условиях**

8. Облегчать понимание необходимости применения здоровьесберегающих технологий, как системы мер по сохранению здоровья дошкольников

9. Оказывать помощь в создании домашней игротеки **развивающих игр В. В. Воскобовича**

**Ход КВН:**

Ведущий 1: Здравствуйте ребята, здравствуйте, дорогие гости! Мы рады приветствовать всех и взрослых, и детей в нашем нарядном зале. Мы очень рады, что вы пришли поддержать наших участников, наших ребят и взрослых. Они – молодцы, согласились принять участие в веселом, и в то же время сложном конкурсе, и продемонстрировать все свои лучшие качества –

знания, смекалку, волю, находчивость, взаимопомощь. Наши участники отправляются сегодня в сказочную страну «**Фиолетовый лес**».

- Итак, друзья, начнем программу. Затея у нас большой запас! А для кого они? Для вас!

Ведущий 2: Для нас с вами, уважаемые гости, это праздник. Праздник, от которого мы будем получать удовольствие и болеть за наших участников. Мы начинаем КВН.

Ведущий 1: Сегодня в Клубе Веселых и Находчивых соревнуются две команды - это команда «*Улыбка*» и команда «*Знайки*». поприветствуем их, а теперь команды поприветствуют друг друга!

Ведущий 2: И хотя на пути команд будут встречаться трудности, мы уверены – все вы пройдете все испытания и выполните все задания сказочных героев «**Фиолетового леса**». А как награда – участников ожидает сюрприз (Задание «*Поиск клада*»).

- На каждой остановке вас будут встречать герои **Фиолетового леса** и предлагать свои задания.

*(звучит музыка).*

Ведущий 1. Приглашаем команды. Прошу членов команд занять свои места!

Под звуки песни «*Мы начинаем КВН*» команды заходят в зал, занимают свои места.

Представление семей, участвующих в КВН.

Группа поддержки.

Ведущий 2. В зале у каждой команды есть группа поддержки (*показывает на зрителей*). Проверяем готовность групп поддержки. Группа поддержки команды «*Улыбка*» (*зрители хлопают в ладоши*).

Ведущий 1. Группа поддержки команды «*Знайки*» (*зрители хлопают в ладоши*).

ПРИВЕТСТВИЕ. ДЕВИЗ.

Приветствие команды «*Улыбка*».

Мы команда – хоть куда, улыбаемся всегда.

Мы мечтаем победить, вам улыбки подарить!

Вышли мы на сцену показать, что можем

Мы свои старанья делом приумножим!

Девиз: Будем в КВН играть. И, конечно, побеждать!

Жизнь без улыбки - ошибка. Да здравствует смех и улыбка!

Приветствие команды «Знайки».

Поправляем шляпы, банты.

Мы ребята все – таланты!

Мы ребята Знайки! Но Знайки – не зазнайки!

**В игры разные играем, в КВне побеждаем!**

Девиз: Девиз «Знаек» готов: больше – шуток, меньше – слов!

**ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ЖЮРИ.**

Ведущий:

Ах, жюри, жюри, жюри! Команды строго не суди.

Будут все играть красиво. Ты суди всех справедливо!

Жюри объявляет правила проведения **игры** : необходимо пройти все станции и выполнить задания. За каждое выполненное задание команда получает 1 балл - одну фишку-звездочку. У какой команды наберется больше фишек – та и победит. Так же в игре будет участвовать группа поддержки каждой команды. При активной игре зрители могут заработать для своей команды до 2-х баллов (*фишек-звездочек*)

Жюри представляет фишки для команды «Знайки» - синие звездочки, а для команды «Улыбка» - оранжевые.

Ведущий: Каждая игра в Клубе веселых и находчивых начинается с разминки. Начинаем!

«РАЗМИНКА».

Загадки для команды «Знайки».

1) Восемь ног, как восемь рук, вышивают шелком круг.

Мастер в шелке знает толк. Покупайте, мухи, шелк! (*Паук*)

После того, как дети отгадают загадку, появляется сказочный персонаж Паук Юк.

2) Кто жужжит и поёт, собирает сладкий мёд? (*Пчела*)

Появляется сказочный персонаж Пчелка Жужа.

Загадки для команды «Улыбка».

1) Кто не ест душистый мед, и в берлоге не живет?

Не умеет он реветь. Это – игрушечный ... (*Медведь*)

Появляется сказочный персонаж медвежонок Мишик.

2) Кто с фонариком веселый носит красный сюртучок;

Вместо шапки - удлиненный, золотистый колпачок?

На полянке старый дом. Кто живет в нем детки?. (*Гном*)

Педагог показывает отгадку – появляется сказочный персонаж – Гном «*Фи*».

- Ребята! Сказочные герои приглашают вас в **Фиолетовый лес**, у них для вас есть много интересных заданий.

### КОНКУРСНЫЕ ЗАДАНИЯ КОМАНДАМ.

Первое задание от Незримки Всюсь: «Построить фигуры, используя игру «*Прозрачный квадрат*».

Педагог: Как нам попасть в **Фиолетовый лес**? Наша дорога лежит через волшебное Озеро Айс. Нам понадобятся игра «*Прозрачный квадрат*» («*Нетаяющие льдинки*»).

Задание для детей: собрать (*построить*) по 1 кораблику (*выставляется схема кораблика*); даны детали: прямоугольник, два треугольника - для лодочки, большой треугольник – для паруса).

Задание для взрослых: По схеме собрать котика – 1-й команде, собаку – 2-й команде.

Капитаны направляют от каждой команды одну пару игроков (*взрослый-ребенок*). Они строят фигуры на поле Коврографа «*Ларчик*».

Выполнение: Дети берут льдинку с прямоугольником, а слева и справа прикладывают льдинки с треугольниками, так, чтобы получилась лодочка – трапеция (*сверху длинная сторона, снизу короткая*). Затем берут большой треугольник ставят его сверху над лодочкой на уголок, чтобы один угол смотрел направо, а другой вверх.

- Получились кораблики. На них мы переправимся через озеро и попадем в **Фиолетовый лес**.

- На каждом кораблике поплывут еще кот или собака.

Выполнение: Взрослые по схеме составляют кота или собаку.

Оставляя следы, Незримка Всюсь гуляет по лесу... Дети переходят к следующему этапу.

Жюри оценивает выполнение задания: скорость, правильность выполнения, передает победителям фишку-звездочку.

Второе задание от медвежонка Мишика и капитана Гуся или «*Найди и обведи буквы*».

Капитан назначает игроков для выполнения 2-го задания.

От каждой команды выходит пара игроков: взрослый и ребенок.

Задание «*Найти и обвести буквы*». Каждому участнику дается картинка со спрятанными буквами, Игровизор и маркер. Нужно найти все определенные буквы и их обвести.

1. Для команды «*Знайки*». 2. Для команды «*Улыбка*».

Найди все буквы «Г»; все «Д» Найди все буквы «А»; «Н»

Жюри оценивает выполнение задания: скорость, правильность выполнения, аккуратность.

## КОНКУРС КАПИТАНОВ

Третье задание от мальчика Гео: «Конкурс капитанов».

«*Нелетицы*» или «*Чего не бывает на свете*» (развитие внимания и наблюдательности).

**Путешествие по «Фиолетовому лесу».**

Ведущий 1. Если в лес пришел гулять, свежим воздухом дышать. Бегай, прыгай и играй. Только, чур не забывай

Ведущий 2. Что в лесу нельзя шуметь, даже очень громко петь. Испугаются зверушки, уйдут с лесной опушки.

- **Фиолетовый** лес – это сказочный лес. Там все бывает не так, как обычно.

От каждой команды выходят по одному участнику – ребенку-капитану. Каждому капитану дается по одной картинке. Необходимо найти какие-то нелетицы и назвать: что не бывает на свете (*например, ежик не лазит по деревьям*) и объяснить свой выбор.

Жюри оценивает выполнение задания: смекалку, логику, полноту рассказа (нашли все «*нелепости*» или не все, победители получают фишки-звездочки.

Игра со зрителями «*Замени букву*».

Педагог читает стихотворение, а болельщики группы поддержки исправляют ошибку:

1. Для группы поддержки команды «*Знайки*».

Пышка любит грызть зерно – Очень вкусное оно! (*Мышка*)

Мишка дров не напил. Печку кепкам топил. (*Щепками*).

Утром бабушка к рубашке прибавала мне кармашки. (*Пришивала*)

2. Для группы поддержки команды «*Улыбка*».

Скачут майки на лужайке. (*Зайки*). Нарушая тишину, воют вилки на Луну. (*Волки*).

Гром был тихий, молчаливый, колпачок носил красивый. (*Гном*).

Жюри оценивает выполнение задания: логику, правильность ответов, победители получают фишки-звездочки.

Четвертое задание «*Теремки Воскобовича*» от мудрого Ворона Мэтра.

От каждой команды выходят по 2 участника – ребенка.

Детям дают карточки, на которых нарисованы герои **Фиолетового леса**.

- Из «*Теремков букв*» составить слова – названия сказочных героев:

Для команды «*Знайки*» :

Картинки: ТИМОША; ЖУЖА

Педагог: Кто это? Составить из «*Теремков*» букв названия героев **Фиолетового леса**.

- Сколько слогов в каждом слове? Сколько гласных? Сколько согласных?

Для команды «*Улыбка*» :

Картинки: МИШИК; ФИФА.

Педагог: Кто это? Составить из «*Теремков*» букв названия героев **Фиолетового леса**. Какие слова получились?

Просим жюри подвести итоги.

- Сколько слогов в каждом слове? Сколько гласных? Сколько согласных?

Жюри оценивает выполнение задания: правильность выполнения задания, скорость.

Пятое задание от Филимона Коттерфильда «*Филькина грамота*» : «*Выкладываем разноцветными шнурами слова*».

От каждой команды выходят по два участника – взрослый – ребенок. Кот предлагает детям задание.

Задание: с помощью **развивающей игры Воскобовича «Шнурзатейник»** выложить на дощечках слова, **используя цветные шнуры** :

Для команды «*Знайки*» : «*КОТ*»; «*ЛУК*»

Для команды «*Улыбка*» : «*КИТ*»; «*ЛАК*»

Жюри оценивает выполнение задания: правильность выполнения задания, скорость.

Шестое задание от пчелки Жужы «*Отыщем клад*».

По дорожке мы пойдем, не спешим, не отстаем. Так до леса мы дойдем, клад найдем – домой пойдем.

Педагог: Нас встречают пчелка Жужа. Она предлагает выполнить задание. Смотрите: перед нами расстилается полянка с цветами. И, чтобы ее пройти, нам предлагается построить 2 дорожки. Давайте их построим. Возьмите Коврограф и липкие веревочки.

Для команды «*Знайки*» :

дорога: 2 кл вверх, 2 кл вправо, 3 кл вверх, 1 кл вправо, 1 кл вверх, 2 кл вправо, 2 кл вниз.

В конце дорожки конверт. В нем подарок от героев **Фиолевого леса** – синие цветочки-наклейки. Вариант: картинка – шарики и дарятся затем

настоящие разноцветные круглые воздушные шарик на каждого члена команды.

Для команды «Улыбка», дорога: 3 кл вправо, 2 кл вверх, 3 кл влево, 1 кл вверх, 2 кл вправо, 2 кл вверх, 3 кл вниз.

В конце дорожки конверт. В нем подарок – оранжевые цветочки-наклейки. Вариант: картинка – шарик и дарятся затем настоящие разноцветные овальные воздушные шарик на каждого члена команды.

Жюри оценивает выполнение задания: правильность выполнения задания, скорость.

Седьмое задание от Гномика Фи: «*Волшебники*» или «*Оживи картинку*».

Педагог: Нас встречает Гном Фи, он приготовил нам задание.

Каждый участник 1-й и 2-й команды получают: по маркеру, Игровизору и листу бумаги, на котором изображена одна из геометрических фигур. Геометрические фигуры: 1 - круг, 2 - квадрат, 3 - прямоугольник, 4 – треугольник, 5- трапеция.

Участникам предлагают стать волшебниками и «*оживить*» геометрические фигуры – дорисовать их до изображения какого-либо предмета.

- Что получилось? ( примерные картинки: квадрат – часы, круг – солнышко, трапеция – машина и т. п.)

Педагог: Уважаемые игроки, давайте картинки подарим жителям **Фиолетового** леса на память о нашей игре.

Жюри оценивает выполнение задания: креативность, оригинальность выполнения задания.

Ведущий: Пока «*волшебники*» рисуют, «*Группа поддержки*» - команда «*Болезьчики*» покажут нам свою смекалку, сообразительность. Будьте внимательны!

## ГРУППА ПОДДЕРЖКИ

### Игры с залом.

Для детей:

- 1) Лошадь в детстве.
- 2) Дом автомобиля.
- 3) На какое дерево садиться ворона после дождя?
- 4) Какой рукой вы мешаете чай? (*Не рукой, а ложкой*).
- 5) У мамы дочка Даша, сын Саша, собака Дружок и кот Пушок. Сколько детей у мамы?
- 6) Три ослика шли и несли поклажу: первый - 1 кг сахара, второй - 1 кг железа, третий - 1 кг ваты. Переходя через речку, они искупались с поклажей на спине. Выбрались на другой берег. Один побежал, другой пошел, третий

поплелся. Почему? (Побежал тот, у кого был сахар – он растворился в воде, ослику стало легко; пошел тот, у кого железо, так как вес не изменился, а поплелся тот, у кого вата – она намокла и стала тяжелой).

Для родителей:

1) Мама теленка.

2) Дом белки.

3) Какое крыло без перьев? (*крыло самолета*)

4) Если в 12 часов ночи идет дождь, можно ли ожидать, что через 48 часов будет солнечная погода? (через 48 часов, т. е. через двое суток, будет 12 часов ночи, поэтому солнечной погоды быть не может).

5) Какая рыба может **исполнять желания**? (*Щука, золотая рыбка*).

б) Катится колесо разноцветное: один угол у него красный, другой – желтый, третий – зеленый. Когда колесо докатится до края стола, то какой цвет будет видно? (*Никакой, у колеса нет углов*).

Жюри оценивает выполнение задания болельщиками: правильные, полные ответы. Отмечает возможно заработать баллы (*фишки*) для своей команды. Начисляет баллы. Фишки передает команде, которую поддерживала группа поддержки.

Педагог: Вот и наступила пора прощаться с героями **Фиолетового леса!** Задания мы все выполнили. До свидания, мальчик Гео, медвежонок Мишик, пчелка Жужа, Филимон Коттерфильд, капитан Гусь и другие! До скорых встреч!

Ведущий 1. Подошел к концу наш КВН. Кто бы ни оказался впереди, мы можем с уверенностью сказать, что сегодня победила дружба, смекалка и находчивость. Победила дружба.

Прошу членов жюри подвести итоги **игры** и высказать свое мнение.

(жюри вручает главный приз, затем идут награждения поощрительными призами)

Ведущий 2. (*Звучит песня*) Спасибо команды за отличную игру, спасибо зрителям за активную поддержку команд. Наш КВН подошел к концу до новых встреч в следующем сезоне. Для подведения итогов слово предоставляется жюри.

**ПОДВЕЖЕНИЕ ИТОГОВ ЖЮРИ**

**НАГРАЖДЕНИЕ**

Ведущий 1: Ну, что ж пришел долгожданный момент. Награждения, вручения подарков и медалей. Слово нашему

справедливому жюри.

Победителям вручается главный приз - сладкий пирог. Награждения дипломами и поощрительными призами.

Приз зрительских симпатий – «*Самый активный игрок*», «*Самому активному зрителю*» группы поддержки - каждый получает шоколадку-медальку;

Ведущий 1:

Пришла пора нам расставаться, но мы не будем унывать.

И будем снова мы встречаться, и будем весело играть!

Ведущий 2: Вот и подошел к концу наш праздник. Мы благодарим всех участников КВН, за доставленное удовольствие и праздничное настроение. Пусть совместное проведение праздника вместе с родителями останется навсегда доброй традицией в детском саду. Желаема удачи!

[+♥ В Мои закладки](#)