

## Деловая игра

«Проверь свои способности»

Цель: расширять собственный кругозор, развитие внимания, памяти, организаторские, творческие и логические способности.

Участники: педагоги городской проблемной группы.

Жюри: администрация детского сада.

Условие: деление на две команды, придумывание названия.

Варианты заданий:

1. «Разминка». Команды высказывают идеи и ответы на каждый вопрос:
2. Что нужно для того, чтобы стать миллионером?
3. Что делать, чтобы дети не уснули на занятии?
4. Существует ли ключ к сердцу женщины? Если да, то какой?
5. Что делать, если одни строят козни, а другие воздушные замки?
6. «Стань поэтом». Участникам предлагается придумать рифму к незаконченному предложению.

Предложения команде №1:

1. Шла корова по луне ...
2. Сварим суп из топора ...
3. Оторвали хвост собаке ...

Предложения команде №2:

1. Килька плавала в томате ...
2. Стрекоза на шляпу села ...
3. Мы спросили попугая ...

Конкурс «Запомни фигуры». Для данного конкурса необходимы мел и тряпка.

Рисуются шесть фигур (по очереди). Сначала одна, затем она стирается и на ее месте рисуется другая. Каждая из них демонстрируется семь секунд. Все участники пробуют восстановить последовательно все фигуры.

Фигуры: треугольник, квадрат, круг в квадрате, крестик в квадрате, крестик, косая палочка с точкой посередине.

Конкурс «Придумай модель». Придумать и дать описание новой модели.

«Домик для птиц» - команда №1

«Спортивный снаряд» - команда №2

1. Вопросы на смекалку. Балл засчитывается тому, кто первый ответит на вопрос:

- 1) Сколько яиц можно съесть натощак? (одно).
- 2) Что случится с вороной, когда ей исполнится три года? (пойдет четвертый).
- 3) У семерых братьев по сестре. Сколько всего сестер? (одна).
- 4) Кто над нами вверх ногами? (муха).
- 5) На что похожа половина яблока? (на вторую половину).
- 6) Летели три страуса. Охотник одного убил. Сколько страусов осталось? (страусы не летают).
- 7) Какая птица состоит из буквы и названия реки? (иволга).
- 8) Сколько надо варить крутое яйцо: две, три или пять? (ни сколько, оно уже сварено).

1. «Изобрази без предмета». Каждому участнику предлагается изобразить предмет или действие, соперники отгадывают. Жюри в данном случае оценивают артистичность и оригинальность.

- 1) Вдет нитку в иголку;
- 2) Пришить пуговицу;
- 3) Подбросить и поймать мяч;
- 4) Наколоть дров;
- 5) Заточить карандаш;
- 6) Перенести предмет с одного места на другое;
- 7) Перебрасывать с товарищем мяч;
- 8) Развернуть и сложить газету;
- 9) Брать в руки поочередно очень холодный, теплый и горячий предметы.
  - 10) Несколько раз перелить воду из одного стакана в другой.
  - 11) Понюхать яблоко, апельсин, розу, лук, нашатырный спирт;
  - 12) Поставить несколько тарелок одна в другую, не производя при этом ни малейшего шума.

1. Игра «Хорошо - плохо». Воспитатели называют положительные и отрицательные смотрины игры.

Команда №1 – хорошо, команда №2 – плохо.

Подсчет баллов. Награждение победителей шутивными призами.