

Игровая программа

«Путешествие в мир сказок Александра Сергеевича Пушкина»

Возрастная категория: 7-10 лет.

Количество участников 20-30 человек.

Цель игры в игровой форме вспомнить сказки А.С. Пушкина; пробудить интерес к его творчеству, художественной литературе и чтению.

Необходимые материалы: раздаточный материал для станций (приложения 1, 2, 3, 4, 5)

Инструкции для подготовки

1. Ведущие станции оформляют место проведения (название станции, атрибуты сказок и так далее);
1. Разделить класс на команды по 5 человек;
2. Раздать маршрутные листы (приложение 1);
3. Команды отправляются по маршрутным листам и выполняют задания на станциях;
4. После последней станции возвращаются на исходную точку для подведения итогов.

Правила игры

Команды выполняют задания на станциях за выполненные задания получают от 1 до 5 баллов, в финале квеста ведущий подсчитывает набранные баллы и выявляет команду-победителя игры. Время выполнения задания на станции 5 минут.

Этапы игры

1 станция (О сказках)

Детям необходимо перечислить все сказки А.С. Пушкина, которые они знают.

2 станция (О героях)

Ведущий станции задает детям сказку А.С. Пушкина, их задача назвать всех героев этой сказки. Если быстро справляются с заданием задать следующую сказку.

3 станция (Викторина)

Ведущий станции задает вопросы с вариантами ответов (Приложение 2). Задача команды дать как можно больше правильных ответов.

4 станция (Соедини слово и его значение)

На столе с одной стороны лежат слова, а с другой стороны возможные значения (приложение 3). Задача детей правильно соединить их.

5 станция (Пословицы)

В русском языке часто используют пословицы (краткие изречения с назидательным смыслом). Детям нужно назвать действия героев какой сказки Пушкина подходят к пословице. (приложение 4)

6 станция (Сказочные герои)

В команде выбирается водящий, он вытягивает со стола сказочного героя (приложение 5). Задача водящего с помощью пантомимы изобразить этого героя, задача команды отгадать.

Критерии оценки

Чем больше правильных ответов тем больше баллов получает команда. Баллы выставляются от 1 до 5.

Время проведения 45-60 минут

Варианты развития игры

Задания можно усложнить в зависимости от подготовки участников.

Заключительная часть

Подведение итогов и выявление победителей квеста, путем подсчета баллов.

Обратная связь

Проведение короткого опроса среди участников, чтобы узнать их мнение о игре и предложениях по улучшению.

Маршрутный лист

Название станции	Место проведения	Баллы
О сказках		
О героях		
Викторина		
Соедини слово и значение		
Пословицы		
Сказочные героя		

Для станции «Викторина»

- 1). Кто из сказочных героев ест за четверых, работает за семерых?
 - А. Старик-рыбак;
 - Б. Черномор;
 - В. **Балда.**
- 2). Что было разбитым у старика со старухой из «Сказки о рыбаке и рыбке»?
 - А. Зеркальце;
 - Б. Тарелки;
 - В. Окна землянки;
 - Г. **Корыто.**
- 3). Как звали царя в «Сказке о золотом петушке»?
 - а) Гвидон;
 - б) **Дадон;**
 - в) Салтан.
- 4). К кому не обращался королевич Елисей из сказки Пушкина в поисках царевны?
 - А. **Ветер;**
 - Б. Месяц;
 - В. Солнце;
 - Г. Ясень.
- 5). Что три девицы под окном делали поздно вечером в сказке Пушкина?
 - А. Ткали;
 - Б. **Пряли;**
 - В. Шили;
 - Г. Гадали.
- 6). Где поп повстречал своего будущего работника Балду?
 - А. В церкви;
 - Б. **На базаре;**

В. На дороге.

7). Как начинается «Сказка о рыбаке и рыбке»?

А. «Жили-были старик со старухой»;

Б. «Жил старик со своею старухой»;

В. «Жили-были дед да баба»;

Г. «У моря, у синего моря, где волны шумят на просторе».

8). Кто заклевал до смерти царя в сказке А. С. Пушкина?

А. Курочка Ряба;

Б. Гадкий утёнок;

В. Жар-птица;

Г. Золотой петушок.

9). Какое слово отсутствовало в обращении царицы из сказки Пушкина к зеркальцу: «Я ль на свете всех. »?

А. Милее;

Б. Белее;

В. Стройнее;

Г. Румяней.

10). Мимо какого острова лежал путь в царство пушкинского царя Салтана?

А. Забияки;

Б. Буяна;

В. Скандалиста;

Г. Хулигана.

Соедини слово со значением

Светлица	светлая парадная комната в доме.
Прялка	приспособление для ручного прядения, приводимое в движение ногой.
Прясть	скручивать волокна, делать нити.
Корыто	продолговатый сосуд (таз) из выдолбленного широкого бревна, из железа для стирки белья.
Невод	большая рыболовная сеть.
Звездочет	астролог, человек предсказывающий будущее по звездам.
Меч.	старинное колющее и рубящее оружие, символ готовности к бою, призывом к справедливому возмездию.

Пословицы

1 Растёт не по дням, а по часам, (быстро растёт)

Дети: «Сказка о царе Салтане»

2 - Оказаться у разбитого корыта (Потерять все, что имел, приобрел).

Дети «Сказка о рыбаке и рыбке».

3 - Уговор дороже денег. (Напоминание о необходимости соблюдать устные договоренности).

Дети: «Сказка о золотом петушке»

4 - «Долг платежом красен? » К какой сказке она подходит?

Дети: «Сказка о Попе и работнике его Балде».

5 - Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. (Впечатление от увиденного гораздо сильнее, чем от услышанного)

Дети: «Сказка о царе Салтане»

Сказочные герои

Золотая рыбка

Комар

Белка

Старик

Спящая царевна

Золотой петушок

Лебедь

Старуха

Повариха

7 богатырей