

Квест «Бродилки по сказкам А.С. Пушкина».

Цель:

развитие познавательной активности, умение критически мыслить и анализировать в процессе игры.

Задачи:

- развивать и поддерживать интерес к художественной литературе, к сказкам А. С. Пушкина;
- развивать социально-коммуникативные качества, путем решения общих задач и проблемных ситуаций;
- создавать положительный эмоциональный настрой;
- формировать умение выполнять различные игровые задания;
- развивать логическое мышление, фантазию и воображение;
- улучшать координацию движений;
- обогащать словарный запас и расширять кругозор;
- способствовать развитию двигательной активности;
- воспитывать чувство товарищества и взаимовыручки.

Метод: частично-поисковый, квазипрофессиональная деятельность.

Ход игры:

В группе дети обнаружили, что исчезли книги из библиотеки. Слышится плач, дети идут на звук (в переход к зимнему саду).

1. Сказочный камень (старая книга сказки А. С. Пушкина)

Воспитатель: Кто плачет?

Аудио запись с плачем книг и просьбой их найти.

Воспитатель: Дети, ну что, нужны нам книги? И где же мы будем их искать? (Обращает внимание детей на цепь). Что это? Для чего она здесь? Интересно куда она ведет?

Там днем и ночью кот ученый

Все ходит по цепи кругом!!!

2. Кот: Здравствуйте мои друзья, кот ученый – это Я!!!

Логические задачи:

1. Хоть жидкое, а не вода,
Не снег, а белое. (Молоко).
2. Кто быстрее долетит до цветка: бабочка или гусеница?
3. Андрей ссыпал вместе три кучи песка, а потом высыпал туда еще одну.
Сколько стало кучек песка? (Одна большая куча).

ДАЕТ ПАЗЛ.

А куда вы пойдете дальше, знаете?

Там царь Кощей над золотом чахнет

Там Русский дух, там Русью пахнет.

Свое он золото потерял!!! Вы к нему идите,

Да Кощею помогите.

Вот волшебный вам клубок-куда нужно, приведет!

(Дети идут по клубку).

3. Кощей: Здравствуйте, ребята, вы меня узнали?

Я –Царь Кощей. Вы мне дети помогите, в банке злато вы найдите.

Игра «Найди в какой банке злато на слух».

6 баночек с разными предметами:

1 банка – фасоль

2 банка – деревянные спилы

3 банка-песо, манка или соль

4 банка-камушки

5 банка – косточки

6 банка-деньги мелочь

Кощей благодарит и дает детям ПАЗЛ.

Кощей: Дальше по следам пойдете, куда нужно вам придете. Счастливого пути!

4. Воспитатель: Ребята, а чьи это следы? (Дети идут по следам к белочке).

Воспитатель: Белка здесь живет ручная

Да затейница какая

Белка песенки поет

Да орешки все грызет

А орешки не простые

Все скорлупки золотые.

Белочка: Здравствуйте, ребята! Зачем вы ко мне пожаловали?

Ответы детей.

Белочка: Постараюсь вам помочь. Выполните мои задания, помогу!

Игра: Волшебный мешочек» (на ощупь).

Дает ПАЗЛ. Прощается.

5. Воспитатель: Посмотрите, ребята, вода!?! Интересно куда она ведет?

(Дети идут к старику и старухе. Они ругаются).

Старуха: Пойди, воротись к рыбе, да проси у нее новое корыто,

Наше то совсем расколосось!

Старик: Нет не проси, не пойду я к рыбе,

Самим нужно пытаться с трудностями справляться!

Вы согласны, дети?

Здравствуйте мои дорогие

Вы куда путь держите?

Дети: Книжки ищем!

Старуха: А, а, а!!! Серьезное дело.

А вы догадались из какой мы сказки?

Дети: Да (называют сказку).

Старуха: Ой, а у нас бяда, бяда, корыто совсем расколосось!

Старик: Как же быть, чем корыто починить?

Вот, что есть под рукой: глина, камни, да песок с водой!

Дети думают, что лепится с водой лучше. Конечно, глина, вот ей можно

закрыть трещину. Моют руки. Старик со старухой благодарят и дают детям ПАЗЛ.

Слышится шум океана-аудио запись.

6. Идут на шум к Черномору.

Дает ПАЗЛ.

Воспитатель: Посмотрите, сколько много пазлов. А давайте попробуем собрать!

Не получается собрать рисунок.

Воспитатель: Ребята, а как вы думаете, кто нам еще может помочь?.....

Игра: «Море волнуется раз...» Появляется Золотая рыбка.

7. Переходят к Золотой рыбке (Сказочная викторина).

Рыбка: Добрый день, ребята! Я знаю, что вы очень любите сказки Пушкина, я предлагаю вам поиграть, мы вспомним и сказки, и сказочных героев. Вы готовы к моим испытаниям?

Итак, друзья, начнем.

1. Доскажи словечко:

- Жил старик со своею старухой у самого синего...
- Родила царица в ночь, не то сына, не то дочь, не мышонка, не лягушку, а неведома...
- И днем, и ночью кот ученый все ходит по цепи...
- Белка песенки поет, да орешки все...
- Вот мудрец перед Додоном встал и вынул из мешка...

2. Кто лишний?

Рыбка: я буду называть героев из разных сказок, вы слушайте внимательно. Если герой из сказок Пушкина, то вы должны хлопать в ладоши. Если названный герой не относится к произведениям Пушкина, топнуть ногой.

Приготовились:

Чебурашка, братья-богатыри, лиса, Снегурочка, комар, Конек-Горбунок, поп, колобок, журавль, Царевна-Лебедь, кот Леопольд, царь Салтан, Карабас-Барабас, рыбка, князь Гвидон, баба Яга, Балда, курочка Ряба.

3. Волшебный мешочек.

Доставать по одному предмету и называть из какой сказки:

- Яблоко-сказка о мертвой царевне и 7 богатырях
- Зеркало
- Веревка-сказка о попе и работнике его балде
- Орешки-о золотом петушке
- Невод-о золотой рыбке.

4. А сейчас, вы, наверное, устали, давайте мы с вами отдохнем. Встаньте все свободно (рассыпьте горошком по ковру), покружитесь, покружитесь, на ковер все приземлитесь. (Играет спокойная музыка). Расслабьтесь, и представьте, что вы находитесь на берегу моря, легкий ветерок ласкает ваши ручки, лижет носики и щёчки...

Вдруг на берег волна набежала,

Откатилась обратно назад.

Нам волшебный сундук показала,

Может книги там наши лежат?

Медленно открываем глаза. Что вы видите? Сундук. Рыбка дает ПАЗЛ. Собирают картинку. Картинка-ключ к сундуку. Подбирают по картинке ключ.

Открывают сундук. Дарят книгу.

Рефлексия: Давайте по кругу выскажем своё мнение о прошедшей игре. Какие чувства испытывали? Что нового узнали, чему научились? Что было для вас легко, а что трудно? Над чем вы задумались? Как это пригодиться в будущем?

Ведущий подводит итог: умение работать сообща, развивать мышление, воображение, а также положительные эмоции которые мы сегодня получили от игры могут помочь нам ощутить себя лучше, подняли наше настроение и самоощущение.