**Квест – игра «По сказкам А.С. Пушкина».**

**Цель:** развитие интереса к русской литературе, творчеству А.С. Пушкина.

**Задачи:**

- проверить знание сказок А.С. Пушкина;

- развивать творческие способности детей, активность, сообразительность;

 - обогащать словарный запас воспитанников;

- воспитывать дружелюбие, взаимовыручку, способность радоваться успехам своим и товарищей.

**Формы организации деятельности:** коллективная.

**Возрастная категория обучающихся:** 1-4 класс, младшие школьники.

**Оборудование:** 4 картинки (разрезанные на 6 частей - пазлы); портрет писателя; платок голубой (игра «Море волнуется»); корзина и мячи (игра «Меткий стрелок»); картинка «Дуб и цепь» (игра «Дорисуй кота»); зеркало, веревка, яблоко, петушок, орешки, корыто, (игра «Из какой сказки вещи»); 4 отрывка из произведений (игра «Чтец сказки»).

**Ход игры.**

***Ведущий:***

 - Здравствуйте, дорогие ребята!

6 июня каждый год в мире отмечается Пушкинский день. В 2023 году исполнится 222 лет со дня рождения великого русского поэта и писателя А.С. Пушкина. В числе ваших самых первых в жизни книжек – сказки Александра Сергеевича Пушкина. Сегодня наша игра будет посвящена творчеству именно этого писателя.

Мы знаем, вы любите игры,

Песни, загадки и пляски,

Но нет ничего интересней,

Чем наши волшебные сказки.

Сказки Пушкина – произведения, в которых описана борьба между добром и злом. Они прочно заняли особое место в мировой детской литературе.

- Ребята, а вы любите сказки? (Ответ обучающихся)

- А какие сказки Пушкина вы знаете? (Ответ обучающихся)

- Сегодня наша задача: достойно пройти все станции квест – игры и выполняя задания получить картинки, для того чтобы в конце игры назвать сказку Александра Сергеевича Пушкина по этим иллюстрациям - пазлам.

- Начнем квест - игру с представления команд. В квест - игре участвуют четыре команды. Они придумывают названия команды, выбирают капитанов.

- Каждая из вас получит маршрутный лист, по которому, вы должны пройти все станции. Начинаем игру.

**1 станция «Лучший знаток сказок А.С. Пушкина».**

*Каждая команда должна ответить на вопросы по сказкам Пушкина. За правильные ответы команда получает иллюстрацию - ПАЗЛ из сказки А.С. Пушкина.*

**Вопросы:**

1. Каким словами царица обращалась к волшебному зеркальцу? («Свет мой, зеркальце, скажи …»)
2. Есть ли сказках Пушкина Баба-Яга? (да, «У лукоморья дуб зеленый»)
3. Есть ли в сказках Пушкина Кощей бессмертный? (да, «У лукоморья дуб зеленый»)
4. В кого превращала царевна Лебедь князя Гвидона? (муха, комар, шмель)
5. Назовите чудеса из «Сказки о царе Салтане»? (белка с орешками, тридцать три богатыря, царевна-лебедь)
6. Кого подарил мудрец царю Дадону? (Золотого петушка)
7. Что кричал петушок, сидя на спице? («Кири-ку-ку.
Царствуй, лёжа на боку!»)
8. В чем совершили своё первое путешествие князь Гвидон и его мать? (в бочке)
9. К кому обращался Елисей во время поисков царевны? (к ветру, к солнцу, к месяцу)
10. Кого поймал старик неводом в третий раз? (золотую рыбку)
11. С чем осталась старуха в конце сказке «О рыбаке и рыбке»? (корыто)
12. По какому дереву ходил Кот ученный? (дуб)

**2 станция «Море волнуется».**

- Ребята, послушайте отрывок из сказки и отгадайте ее название.

- «Вот идет он к синему морю,

Видит, на море черная буря:

Так и вздулись сердитые волны,

Так и ходят, так воем и воют».

 **(*Сказка о рыбаке и рыбке*)**

- Когда сильная буря, на море большие волны, и мы с вами поиграем **в игру «Море волнуется».**

**-** Все встают в круг и произносят слова:

«Море волнуется раз.

Море волнуется два.

Море волнуется три.

Морская фигура

на месте замри!».

С последними словами все игроки должны замереть, изображая какую-нибудь морскую фигуру.Ведущий должен дотронуться до игрока голубым платочком, тогда игрок показывает движения своей фигуры. Водящий должен отгадать кого загадал игрок. Если водящий угадал фигуры всех игроков или большинства, то он выдает детям пазл.

**3 станция «Дорисуй кота».**

**-** Послушайте отрывок из сказки «У лукоморья дуб зеленый».

У лукоморья дуб зеленый;

Златая цепь на дубе том:

И днём? и ночью кот ученый

Все ходит по цепи кругом;

Перед вами ватман, на котором нарисован дуб и цепь, но нет кота. Нужно его нарисовать. (Рисуют 5 человек по очереди по деталям).

**4 станция «Меткий стрелок»**

В какую сказку мы попали?

Свет мой зеркальце скажи, да всю правду доложи

Я ль на свете всех милее, всех румяней и белее?

**(Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях»).**

- Помните, каким метким стрелками были богатыри. Интересно посмотреть, какие вы стрелки. Вы будете по очереди бросать мячи в корзину. Потом мы сосчитаем, кто больше раз попал в корзину и больше набрал очков.

**5 станция «Камера потерянных вещей».**

 На этой станции участники команд должны отгадать, кто из героев сказок А.С. Пушкина потерял представленные вещи (или название сказки).

Педагог достаёт по очереди из «волшебного мешочка» вещь, а дети называют сказку, в которой она встречается.

- Зеркало (Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях);

- петушок (Сказка о золотом петушке);

- орешки (Сказка о царе Салтане);

- корыто (Сказка о рыбаке и рыбке);

- яблоко (Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях);

- веревка (Сказка о попе и о его работнике Балде).

**6 станция «Чтец сказок».**

На этой станции участники команд должны прочитать выразительно отрывок из сказки А.С. Пушкина.

**Ведущий:**

- Вот и закончилась наша квест-игра. Предлагаю командам посмотреть свои иллюстрации и назвать сказку. Молодцы вы все справились с заданием и показали, что любите и знаете произведения Александра Сергеевича Пушкина.

- А сейчас все участники получат сладкий подарок за успешное прохождение квест-игры. Всем спасибо за участие. До новых встреч!