

План проведения мероприятия.

Все участники мероприятия собираются в актовом зале.

Станция « Околица»

Ребята садятся. На сцену выходит бабушка- сказочница в народном сарафане, покрытая русским платком. Обращается к залу.

***Сказочница:** Здравствуйте, гости дорогие!*

Собирайтесь попроворнее, усаживайтесь поудобнее. Посидим рядком, поговорим ладком. Угадали, кто я? (ЗАЛ ПОДСКАЗЫВАЕТ) Я-Марфа-сказочница. Сколько лет на свете живу, столько сказки сказываю. Мно-о-ого лет уже мне, даже забыла, сколько... ой, подскажите мне (ЗАЛ ПОДСКАЗЫВАЕТ).

Точно! Так я уже от старости все путаю и забываю. Так что я буду вам сказку сказывать, а вы мне –подсказывать. В некотором царстве, в некотором государстве жили- были.... Кто? Забыла! (ЗАЛ ПОДСКАЗЫВАЕТ). Правильно! Царь с царицею. И была у них...э-э-э подскажите... (ЗАЛ ПОДСКАЗЫВАЕТ). Верно! Дочь- прекрасная Василиса-царевна. Но вот однажды стряслась беда. Налетела сила вражия! Злой... Ой... как его там... (ЗАЛ ПОДСКАЗЫВАЕТ) Да! Змей – Горыныч трехголовый схватил Василису - царевну и унес ее в свое окаянное царство! Закручинились батюшка с матушкой. Кинули клич по всему свету белому: если найдется могучий богатырь, который дочь- царевну из плена вызволит, тому в награду.... Подскажите...(ЗАЛ ПОДСКАЗЫВАЕТ) А вот и нет, на этот раз не угадали! Самым начитанным и смышленным будет «пятерка» по чтению. А команда-победитель получит призы сладкие да грамоту похвальную.

Организаторы игры разбивают участников на 5 команд.

Имеет смысл посоветоваться с классными руководителями и составить список команд заранее, распределив участников таким

образом, чтобы избежать появления «сильных» и «слабых» команд. Организаторы выдают командам путевые листы, где заранее были размечены маршруты движения для каждой команды. Команды продвигаются по заданному маршруту, в игровом пространстве под названием «Сказочный лес». По пути они посещают «станции-деревни», где выполняют игровые задания и отвечают на вопросы. Время пребывания на станции 10 минут. Об окончании работы на станциях возвещает сигнал - свист Соловья-Разбойника. Время работы на станции - «день». По свистку команда заканчивает работу на станции и выходит в коридор. Наступает «ночь». Участники должны погрузиться в «сон»: сесть на корточки и закрыть глаза. Разговаривать запрещено. Вылетает из избушки Баба-Яга и похищает 1-2 игроков. За нахождение с открытыми глазами, разговоры и отказ проследовать за Бабой-Ягой с команды снимаются баллы. Свисток Соловья и перемена музыки означают «день». Команда, которая обнаружила пропажу игроков отправляется на поиски Кота-Баюна, который дает им загадки по тексту сказок. Если «спасатели» отвечают на загадки Кота, он открывает секрет, где находится избушка на курьих ножках. Ребята находят избушку. Баба-Яга тоже загадывает загадки по тексту сказок. Получив правильные ответы, Баба-Яга отпускает пленников в свои команды. Если «спасатели» не смогли ответить на вопросы Бабы-Яги, она требует выполнить игровые задания: проскакать на одной ножке, или спеть песню, или рассказать стих. В случае, если за сказочный «день» ребята не смогли выручить своих товарищей, они остаются на «ночь» в избушке Яги. В это время команда посещает следующую по плану «станцию-деревню». Пройдя все 6 станций команды участвуют в спортивном состязании «Богатырские забавы». Команда, набравшая наибольшее количество баллов за «Богатырские забавы» первой приступает к завершительному конкурсу «Битва на Калиновом мосту», где предстоит сразиться со Змеем-Горынычем. Команда выбирает 3 богатырей, которые имеют по 2 попытки «сразить» Змея мячом. Если Змей поймал мяч, то он может «сразить» богатыря.

«Сраженный» богатырь садится на лавку. Если команда не смогла «сразить» змея, она отправляется в поход за шапкой-невидимкой. Это штрафной круг по залу бегом «гусеницей», держа друг друга за плечи плюс пропуск всех команд, кто еще не участвовал в поединке. Если богатырям удалось победить змея, команда поднимается на хрустальную гору и освобождает Василису-царевну. Если ни одной команде не удалось победить Змея, все бегут за шапками-невидимками, тогда первой поднимается на гору команда, которая дождалась своего хода. Все прочие не могут закончить игру, не пройдя через хрустальную гору. В конце игры подводят итоги. Победителем считается команда, получившая в сумме за все состязания наибольшее количество баллов. В конце мероприятия участники водят под музыку веселый хоровод и делают общую памятную фотографию.

В качестве рефлексии после мероприятия мы рекомендуем провести выставку детского рисунка.