

Образовательное событие

«Путешествие в сказочное ЛУКОМОРЬЕ»

Игра-квест

(Общая ссылка материалов)

Автор события: Смелянская Лариса Владимировна, «Новая школа «Юна», Дубна

Цель игры: Формирование познавательного интереса к творчеству

А.С. Пушкина, читательской активности и умения работать в команде.

Задачи:

- расширение читательского кругозора участников;
- развитие лидерских качеств, коммуникативной активности и критического мышления, эрудиции и скорости принятия решений;
- формирование умения принимать правила, инструкцию, следовать заданному алгоритму.

Целевая аудитория: ученики 3-5 классов с привлечением учащихся старших классов (роль ведущих).

Оборудование и материалы: 6 учебных кабинетов с проекторами, компьютерами, маршрутные листы, карточки-задания, элементы костюмов для ведущих (учёный Кот, Леший, Балда, Белочка, Золотая рыбка, Богатырь, Шамаханская царица), эмблемы для игроков команд, чемодан или сундук для картин, сказки и поэма Пушкина.

Время игры: 40-60 минут

Этапы игрового события

Подготовительный:

- Накануне игры ребятам предлагается перечитать сказочные произведения А.С. Пушкина, придумать название и эмблему команды, выбрать капитана.

Основной:

- Организация и проведение игры-квеста;

Заключительный:

- Анализ организаторов игрового события, беседа с игроками о событии.

Аннотация

«Путешествие в сказочное Лукоморье» — это игра, направленная на обобщение знаний «сказочных» произведений А.С. Пушкина.

Событие рассчитано на учащихся 3-5 классов (до 6 команд по 7-8 человек). В основе игры лежит легенда об открытии сказочного музея «Лукоморье», хранителем которого является Учёный кот, и пропаже экспонатов музея — картин с героями сказочных произведений А. С. Пушкина. Учёный кот обращается к командам за помощью в поисках музейных реликвий. Задача команд — сбор фрагментов картин и их восстановление.

Ребята делятся на команды, получают маршрутные листы и двигаются по залам музея, выполняя различные задания. Кабинет-локация представляет собой зал музея сказки А.С.Пушкина. На доске размещается таблица-справка с информацией о сказке. Ведущий (герой сказки) встречает

игроков, презентует произведение и даёт задание команде. После выполнения подводит итог испытания и вручает за правильные ответы капитану команды фрагменты картин

и монеты «ЛУКОМОРЬЕ».

В финале игры Учёному коту возвращаются картины, а ведущие подводят итоги и объявляют победителей игры.

Сценарий события

В зале за игровыми столами собраны команды. Появляется ведущий и представляет Событие: — Дорогие ребята! Мы пригласили вас на игровое событие, которое посвящается сказочному творчеству Александра Сергеевича Пушкина. Его сказки входят в жизнь с детства и остаются до конца. Интересные, яркие и живые сказки полны волшебства, чудес и неожиданностей. Сегодня мы отправимся по неведомым дорожкам в удивительный мир Пушкинской сказки. Нас ждёт увлекательное путешествие! У нас в гостях Учёный кот!

На сцене появляется Учёный кот.

— Ребята, я рад приветствовать вас!

Лукоморье, остров Буян... Кому не знакомы эти "географические" названия из сказок Пушкина? Именно в Лукоморье Пушкин собирает все магические чудеса из своих сказок. Стоит лишь пробежать глазами знаменитые строки «У лукоморья дуб зелёный, золотая цепь на дубе том...» — и перед глазами сразу возникают и дуб, и сундук с кощеевым сердцем внутри, и следы невиданных зверей! Каждый читатель мечтает попасть в это загадочное место, полное удивительных чудес! Мы с героями пушкинских сказок решили открыть музей СКАЗОЧНОГО ЛУКОМОРЬЯ и собрали много всего интересного, но накануне открытия в музей пробрались Кощей и Колдун, они похитили сказочные картины нашего музея. Только сейчас мы поняли, что совершили ошибку, не пригласив их в наш музей. Но мы обещаем, как только картины будут найдены, мы обязательно будем рады встрече с ними! Они ведь тоже герои Лукоморья! Ребята, мы просим помощи у вас! Давайте вместе найдём похищенные экспонаты! Приглашаем вас в ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СКАЗОЧНОМУ ЛУКОМОРЬЮ!

Зал 1 «Азбука Лукоморья»

[\(Ссылка №1 Зал 1 «Азбука Лукоморья», Картины для команд, Монеты Лукоморье, Маршрутные листы, Бланки раунда\)](#)

Вам предстоит ответить на 33 пушкинских вопроса! Желаем удачи!

(Для игроков проводится общий тур «Азбука Лукоморья». По окончании тура команды получают монеты «Лукоморье» и маршрутные листы. Игроки расходятся по залам. После выполнения каждого задания получают фрагменты картин и монеты, переходят по маршруту в следующие залы.)

Зал 2 «Сказочная поэма «Руслан и Людмила»

[\(Ссылка № 2 «Рассказ о поэме, «Сказочный список»\)](#)

Учёный кот рассказывает о поэме, и ребята выполняют задание «Сказочный список». Учёный кот подводит итог, вручает фрагменты картины и монеты.

Зал 3 «Сказка о попе и работнике его Балде»

[\(Ссылка №3 Презентация «Кино-тест»\)](#)

Балда представляет сказку, и команды разгадывают **«Кино-тест»**. Балда подводит итог, вручает фрагменты картины и монеты.

Зал 4 «Сказка о царе Салтане»

[\(Ссылка №4 Карточки «Игры разума»\)](#)

Белочка рассказывает о сказке, и ребята выполняют задание **«Игры разума. Путаницы»**. Белочка подводит итог, вручает фрагменты картины и монеты.

Зал 5 «Сказка о рыбаке и рыбке»

[\(Ссылка №5 «Художники и иллюстрации»\)](#)

Рыбка рассказывает о сказке, и ребята выполняют задание **«Художники и иллюстрации»**. Рыбка подводит итог, вручает фрагменты картины и монеты.

Зал 6 «Сказка о мёртвой царевне и семи богатырях»

[\(Ссылка №6 «Рассыпалась сказка»\)](#)

Богатырь рассказывает о сказке, и ребята выполняют задание **«Рассыпалась сказка»**. Богатырь подводит итог, вручает фрагменты картины и монеты.

Зал 7 «Сказка о золотом петушке»

[\(Ссылка №7 «Найди свою сказку и устаревшие слова»\)](#)

Шамаханская царица рассказывает о сказке, и ребята выполняют задание

«Найди свою сказку и устаревшие слова»

Шамаханская царица подводит итог, вручает фрагменты картины и монеты.

Зал 1 «Чёрный ящик »

[\(Ссылка №8 «Чёрный ящик»\)](#)

Собираются все команды. Объявляется предварительный результат и представляется последнее задание **«Чёрный ящик»**.

В финале команды из фрагментов складывают картинку, которая меняется на экспонат-картину. Все картины размещаются на мольберты. Приглашаются все герои игрового события для объявления результатов и награждения. Учёный кот благодарит всех за помощь и игру.

— Дорогие друзья! Благодарим вас за помощь и отличную игру-путешествие! Сегодня мы вспомнили сказки Александра Сергеевича Пушкина, познакомились с художниками, которые иллюстрировали сказки Пушкина, посмотрели замечательные отрывки из фильмов, балетов, опер, созданных по произведениям великого Пушкина, разгадали путаницы и помогли героям

сказок. Вы отлично поработали в командах! Дружные, эрудированные, креативные! Желаем вам новых встреч с героями Александра Сергеевича Пушкина!