

Площадка 1. "Музей слова"

Концепция: Интерактивное пространство, где дети становятся "исследователями" языка через тактильные и визуальные экспонаты.

1. Зонирование площадки

Пространство: 3 тематических уголка + центральная инсталляция

Оформление:

- Вывеска в виде раскрытой книги с надписью "Музей живого слова"
- Полки-витрины из состаренного дерева
- Мягкие пуфы в форме букв "Ъ" и "Ы"
- Освещение: бумажные фонарики с пословицами

2. Экспозиции

Экспонат 1. "Сундук Даля"

- **Внешний вид:** Деревянный сундук с коваными уголками, на крышке – гравировка "200.000 слов"
- **Интерактив:**
 - Дети открывают сундук, внутри:
 - Увеличенная копия страницы словаря Даля (формат А2)
 - Карточки "Угадай слово" (старинное ↔ современное)
 - Лупа для рассмотрения мелких деталей
 - **Задание:** Найти самое длинное/короткое слово в открытой странице

Экспонат 2. "Живая стена этимологии"

- **Конструкция:** Пробковая панель 2×3 м сдвигающимися элементами
- **Элементы:**
 - Шнуровки: соединить слово с его происхождением (пример: "ЗВЕЗДА" → "зѣвъзда" старослав.)
 - "Окошки сюрпризов": открывающиеся ставни с картинками-ассоциациями
 - **Интерактив:** Дети составляют "родословную" слова из 3 поколений

Экспонат 3. "Сказочный ларь"

- **Дизайн:** Раскрашенный под хохлому ящик с 6 выдвижными ящичками
- **Содержание:**
 - Ящик 1: Предметы из сказок (деревянная ложка → "Лиса-лапотница")
 - Ящик 2: Звуковые коробочки (потрясти → угадать: горох, монеты, сухие листья)

- Ящик 3: "Запретные слова" – карточки с устаревшими ругательствами (например, "шумиха" – болтуня)

3. Работа экскурсоводов

Роли:

1. "Хранитель слов" (взрослый):
 - Рассказывает о редких экспонатах
 - Проводит игру "5 вопросов о слове"
2. "Юные экскурсоводы" (ученики 4 класса):
 - Демонстрируют, как пользоваться экспонатами
 - Ведут "Журнал открытий" (записывают детские версии происхождения слов)

Методика проведения:

- Каждая группа (5-7 чел.) получает:
 - "Путеводитель музея" с заданиями
 - Восковый мелок для отметок на специальной доске

4. Интерактивные задания

Квест "Тропа слова"

1. Найти в музее:
 - Самое вкусное слово (ответ: "пастила" – показ старинной упаковки)
 - Самое страшное слово (например, "бука" с зеркальцем внутри витрины)
2. Игра "Собери пословицу":
 - Разбросанные деревянные кубики с частями поговорок
 - Нужно составить 3 полные пословицы за 5 минут

Сенсорная станция "Узнай слово"

- Тактильные мешочки с предметами:
 - Перо → "писало"
 - Камешек → "гром"
 - Вата → "пух"

5. Техническое оснащение

- Аудиозона:
 - Наушники с записью, как звучала речь в XIX веке

- Кнопка "Волшебное слово" – при нажатии звучат редкие диалектные слова
- Цифровой элемент:
 - QR-коды на экспонатах → анимированные истории о словах
 - Планшет с игрой "Составь слово из старославянских букв"

6. Завершение посещения

- **Сувенир:**
 - Бумажный свиток с "Дипломом юного лингвиста"
 - Настоящая перьевая ручка (пластиковая) в подарок
- **Традиция:**
 - Каждый посетитель оставляет "новое слово" на "Дереве языка" (стикеры на макет дерева)