

# «На сказочной опушке...»

## Цели игры:

- Способствовать активизации поисково-мыслительной деятельности детей.
- Формировать здоровый соревновательный стиль общения, «командный дух», потребность здорового образа жизни.
- Воспитывать чувство взаимопомощи, поддержки.
- Развивать творческий потенциал детей.

Участники игры преодолеют самые разнообразные препятствия, проявят свои самые лучшие, сильные стороны. Разнообразие задач позволит проявиться каждому – кто-то принесет победу команде своей смекалкой, кто-то – ловкостью, а кто-то, возможно, и хитростью. После того, как команда выполнит задание на этапе, она получает определенную геометрическую фигуру. К концу игры, пройдя все четыре этапа, команда собирает комплект из четырех фигур. Собрав их вместе, капитан команды складывает какое-либо изображение, а участникам команды нужно решить, какой предмет пытается показать им капитан.

## Участники игры:

- Учащиеся 7-11 лет. Оптимальное количество 30-40 человек. Это 4 команды по 8-10 человек в каждой.

## Продолжительность:

- Зависит от количества участников и может колебаться от 1 до 1,5 часов.

#### **Место проведения:**

- Для оптимального хода игры необходимо размещение этапов на некотором расстоянии друг от друга, чтобы участники не могли наблюдать за прохождением этапа другой командой. Все этапы проводятся на свежем воздухе или в помещении.

#### **Реквизит:**

- Обручи
- Кегли
- Мячи
- Карандаши
- Цветные мелки

#### **Порядок проведения:**

- Организационный момент
- Информация о теме и условиях игры
- Жеребьевка
- Выбор названия команды, капитана
- Выдача маршрутных листов
- Прохождение маршрута по станциям (этапам)
- Подведение итогов
- Награждение победителей

## I этап «Волшебный алфавит»

### Организационный момент

«Ребята! В дремучих сказочных лесах легко заблудиться. Сказочным героям в таких случаях помогает найти дорогу «Волшебный клубочек». Надо только бросить его перед собой и идти за ним, туда, куда он покатится. Наш клубочек проведет нас через сказочный алфавит. Вы должны ответить на вопросы, ответ на которые начинается с определенной буквы алфавита. Каждый правильный ответ на буквы Й,Ё,Ъ,Ь,Ы оцениваются в 3 бала».

А	сказочное существо, которое умело чеканить золотые монеты, ударом копыта	Антилопа
Б	Чип и Дейл, известные спасатели мультяшного мира, были этими животными	Бурундуками
В	сказочный любитель мёда	Винни Пух
Г	побывал в стране великанов и лилипутов	Гулливер
Д	этот персонаж занимался торговлей пиявками	Дуремар
Е	он использовал обогревательный прибор в качестве транспорта	Емеля
Ё	Друг Карлсона	Малыш
Ж	жених Дюймовочки	жук
З	в сказках его произносят, чтобы случилось чудо	Заклинание
И	богатырь из города Мурома	Илья
Й	Прибаутка перед сказкой	Присказка
К	Ему удалось перехитрить двух людей и трёх животных	Колобок
Л	Фруктовый принц съедобной страны	Лимон
М	такой титул присвоил кот своему хозяину	Маркиз
Н	известный житель солнечного города	Незнайка
О	кусок камня, который не только добывал огонь, чтобы обогреть своего хозяина, но и помог ему жениться	Огниво
П	влюбленный поклонник Мальвины	Пьеро
Р	Мангуст-спасатель	Рики-тики-тави
С	растаявшая внучка	Снегурочка
Т	маленький песик, который путешествовал со своей хозяйкой в унесенном ураганом домике	Тотошка
У	медвежонок, нашедший себе двухголового друга, от которого пахло молоком	Умка
Ф	о горе этой женщины поведал детям К.И.Чуковский	Федорино горе
Х	Джин из бутылки, совершивший много чудес для своего спасителя	Хоттабыч
Ц	именно там попробовал свои артистические	Цирк

	способности поросенок Фунтик	
Ч	мальчик-луковичка	Чипполино
Ш	Крыса, чуть не погубившая Буратино	Шушера
Щ	сказочный герой, победивший трехголового мышиноного короля	Щелкунчик
Ъ	Город, прославившийся поющими животными	Бремен
Ы	это растение помогло сказочной героине доказать, что она настоящая принцесса	Горошина
Ь	царь с сыном, король с сыном и ремесленник сидели здесь	На золотом крыльце
Э	сказочные существа, живущие в лесу	Эльфы
Ю	должность Фукса на яхте «Беда»	Юнга
Я	именно она спасла двоих детей от погони	Яблоня

Подведение итогов этапа: команда получает определенную геометрическую фигуру.

## II этап «Викторина по сказкам»

Организационный момент: «Ребята! Вам нужно ответить на вопросы о сказках:

1. Кто прислал такую телеграмму: «Спасите! Помогите! Нас съел Серый волк!» Как называется эта сказка? (Козлята, «Волк и семеро Козлят»)
2. Позовите Сивку-Бурку словами из сказки. Как звали хозяина этой лошади? («Сивка-Бурка, вещая каурка, Встань передо мной, как лист перед травой!», Иванушка-Дурачок)
3. Какие слова приговаривала девочка медведю? Из какой она сказки? («Маша и медведь», «Не садись на пенек, не ешь пирожок...»)
4. Какое домашнее животное помогало девочке выполнять задания мачехи? Как называется сказка? Что выросло из костей этого дерева? (корова. «Крошечка-Хаврошечка», яблоня)
5. Из какой сказки эти слова? Кто ее автор? «Вечно вы опаздываете, негодный мальчишка! Кто вас воспитывал?» («Приключения Буратино», А. Толстой)
6. Вставить в текст нужное слово. «Жили-были дед да баба и грустили иногда. Только курочка, что ... утешеньем им была» (Курочка Ряба)
7. Назовите заглавие сказок.  
Ах, отец, я очарован  
Незнакомкой молодой.  
На балах среди придворных  
Не встречал красы такой.  
(Золушка)  
Иду на ногах, в красных сапогах,  
Несу косу на плечах.  
Хочу лису посечи,

Пошла, лиса, с печи.  
(Заюшкина избушка)  
Бабушка внученьку очень любила,  
Бабушка...ей подарила.  
Девочка имя забыла свое.  
Кто отгадает, как звали ее?  
(Красная шапочка)  
Я родилась в цветке прелестном.  
И труден, к счастью, был мой путь.  
И каждый, видно, догадался –  
Меня ... зовут.  
(Дюймовочка)  
А я родился странной  
Игрушкой деревянной.  
Ушастый, некрасивый,  
И никому не мил.  
Один меня заметил  
И ласково приветил  
А это был, ребята,  
Гена крокодил.  
(Чебурашка)  
Был я в море в бочке брошен  
И отцом своим забыт,  
Но на остров неизвестный  
Был волной морской прибит.  
И на острове на том теперь правит...  
(Князь Гвидон)

### Сказки А.С. Пушкина

1. Сколько богатырей в «Сказке о царе Салтане...»? (33)
2. Какой предмет всегда говорил правду и за это был разбит? (Зеркало)
3. Как сумел унести коня Балда? (сел на лошадь)
4. В какой сказке был удачливый старик-рыбак, но ему не повезло со старухой?
5. Кому принадлежал этот предмет? Красивое, наливное, румяное; но от самого маленького кусочка можно было отравиться. (Злой царице из «Сказки о мертвой царевне...»)
6. Какое дикое животное помогало добывать драгоценные камни и золото? (Белка)
7. В какой сказке и какая домашняя птица охраняла целое царство? (Сказка о золотом Петушке, петух)
8. Какая царица околдовала царя Дадона? (Шамаханская царица)
9. из какой сказки эти строки? Ты прекрасна, спору нет. Но живет без всякой славы среди зеленые дубравы у семи богатырей та, что все ж тебя милей.

10. В кого превращался Гвидон? (муха, комар, шмель)
11. Какую песню пела белка? (Во саду ли, в огороде...)
12. Какую плату попросил Балда за работу? (Три щелчка в лоб)
13. На какой остров вынесла волна бочку с царицей и Гвидоном? (остров Буян)
14. В каком стихотворении ученый кот пел песни и рассказывал сказки? (У лукоморья дуб зеленый...)

Подведение итогов этапа: команда получает определенную геометрическую фигуру.

### III этап «Незнайка в стране сказок»

Подведение итогов этапа: команда получает определенную геометрическую фигуру.

Организационный момент: «Ребята! Вы все, наверно, знаете жителя Солнечного города – Незнайку. В названиях прочитанных им сказок, Незнайка, как обычно, сделал ошибки. «Восстановите» подлинные названия сказок и книжек, изменив в них лишь по одной букве, скажите кто написал эти сказки».

“Шурочка Ряба”

( русская народная сказка “Курочка Ряба”)

“Золотая рубка”

( русская народная сказка “Золотая рыбка”)

“Шар-птица”

( русская народная сказка “Жар птица”)

“ Гусли-лебеди”

( русская народная сказка “ Гуси-лебеди”)

“Полк и семеро козлят”

( русская народная сказка “Волк и семеро козлят”)

“Кособок”

( русская народная сказка “Колобок”)

“Кепка”

( русская народная сказка “Репка”)

“ Крот в сапогах”

( Ш. Перро “Кот в сапогах”)

“Кошечка-Хаврошечка”

( русская народная сказка “Крошечка-Хаврошечка”)

“Смоляной бачок”  
( русская народная сказка “Смоляной бычок”)

“Красная тапочка”  
(Ш. Перро “Красная Шапочка”)

“Крот в сапогах”  
(Ш. Перро “Кот в сапогах”)  
“Гладкий утёнок”  
( Г.Х. Андерсен “Гадкий утёнок”)

“Винопас”  
( Г.Х.Андерсен “Свинопас”)

“Кусалочка”  
( Г.Х. Андерсен “Русалочка”)

“Нежная королева”  
(Г.Х. Андерсен “Снежная королева”)

“Маленький цветочек”  
( С.Т. Аксаков “Аленький цветочек”)

“Серая лейка”  
(Д.Н. Мамин-Сибиряк “Серая шейка”)

“Сивка-мурка”  
(К.Д. Ушинский “Сивка-бурка”)

“Хозяйка модной горы”  
(П. Бажов “Хозяйка медной горы”)

“Серебряное корытце”  
(П. Бажов “Серебряное копытце”)

“Федорино море”  
( К. Чуковский “Федорино горе”)

#### **IV этап « Загадочная картинка»**

Команде нужно совместно сделать иллюстрацию к сказке «Колобок». Подведение итогов этапа: команда получает определенную геометрическую фигуру.

## V этап «Сказочная эстафета»

### 1. «Пять сказок».

Задачи: развитие умения координировать речь и движение.

Ход игры: играющие по одному (из каждой команды) по сигналу должны пройти поочередно вперед, сделав пять шагов, и на каждый шаг без малейшей запинки (не нарушая ритма движения) произнести какое-либо название сказки. Это на первый взгляд очень простое задание многим на самом деле выполнить очень трудно.

Побеждает тот, кто справится с этой задачей и сумеет назвать больше названий сказок. Засчитывается общая сумма названий сказок команды.

### 2. «Эстафета с обручем».

Задачи: развитие точности и быстроты движений.

Ход игры: соревнуются команды с равным количеством игроков, Команды выстраиваются в шеренги друг против друга. Расстояние между игроками в команде 1,5 – 2 шага. Первому, капитану, в каждой команде дают обруч. По сигналу капитаны пропускают обруч сверху вниз через себя, опускают его, а затем передают соседнему игроку. Тот делает то же самое, передаёт третьему и т.д. Игра длится до тех пор, пока обруч не вернется к капитану.

Выигрывает команда, которая быстрее закончила игру и не совершила ошибок.

### 3. «Эстафета друзей».

Задачи: развитие двигательной активности учащихся.

Ход игры: команды выстраиваются в колонны по одному за линией старта, на расстоянии друг от друга 1,5 – 2 шага. На линии старта перед каждой командой кладут обруч.

По сигналу судьи первый игрок берет обруч, отдаёт его соседнему игроку одной рукой с поворотом туловища в сторону и т.д. до последнего игрока, который, получив обруч, бежит вперед и встаёт впереди колонны. Таким же образом игра продолжается дальше, пока все игроки не окажутся опять на своих местах.