

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребенка – детский сад № 397» г. Перми
Группа № 7 «Семицветик»

Игра-викторина

«По дорогам сказок»

Автор: воспитатель
Эшмакова Светлана Рудольфовна

2016 г.

Пояснительная записка

Какая прекрасная пора – детство! Сколько всего нового и неизведанного вокруг! Ребенку в первые годы жизни безумно хочется познавать мир, он невероятно любопытен и любознателен. И каждому ребенку нравятся сказки. Пожалуй, сказки – это именно то, что в первую очередь ассоциируется с детством. Сказки, которые нам читали на ночь родители, первые сказки, прочитанные самостоятельно... Сказки – это не только интересно и увлекательно, но и познавательно и полезно! Через сказки ребенок получает свой первый опыт и свои первые знания о мире и людях. Сказки развивают его память, внимательность, творческие способности. А что еще помогает детям развивать свой интеллект? Конечно загадки и каверзные вопросы по сказкам.

Существует множество способов сделать процесс обучения в детском саду интереснее и увлекательнее. Для старших дошкольников отличным вариантом будет викторина по сказкам. При помощи викторины, на основе прочитанных сказок, можно закрепить пройденный материал, развить способности к драматизации. Соревновательный момент викторин стимулирует познавательный интерес детей, а осознание того, что через какое-то время их ждёт викторина, повышает мотивацию к запоминанию и обучению.

В целях обобщения и уточнения знаний детей старшего дошкольного возраста о сказках, мной была создана интеллектуальная, литературная игра - викторина «По дорогам сказок».

Данный материал будет полезен воспитателям старшей группы. Этот сценарий познавательного характера, направленного на воспитание интереса к русским народным и авторским сказкам и развитию любознательности у старших дошкольников.

Так же, презентацию предлагаю использовать в организованной образовательной деятельности, в досуговой деятельности, в подгрупповой и индивидуальной работе.

Название: игра-викторина «По дорогам сказок»

Цель: Закрепление и уточнение знаний детей о сказках.

Задачи:

- Развивать коммуникативные способности, познавательный интерес, творческое мышление.
- Формировать навыки работы в команде, способствовать групповой сплоченности.
- Формировать у детей умение соблюдать правила в коллективной игре;
- Вырабатывать умение отвечать на вопросы, слушать ответы других;
- Развивать интерес к информации в процессе общения.

Целевая аудитория: Данная интеллектуальная игра - викторина предназначена для детей старшей группы (5-6 лет) по теме: «По дорогам сказок».

Сроки проведения игры: 40 минут

Форма организации: игра-викторина.

Время в режиме дня для использования данной игры-викторины:

Игру-викторину можно использовать в организованной образовательной деятельности, в досуговой деятельности, в подгрупповой и индивидуальной работе.

Оборудование: мультимедийное оборудование для представления презентации, столы по количеству команд, на каждом столе портреты сказочников А.С. Пушкина, Г.Х. Андерсена, Ш. Перро и К. Чуковского, грамоты участникам, дипломы победителям, призы.

Предварительная работа:

В группах:

- Знакомство со сказками – чтение сказок, рассказывание, слушание в записи, объяснение старинных слов, просмотр мультфильмов, драматизации, рассматривание иллюстраций и книг.
- Знакомство с писателями – краткая биография, рассматривание портретов.
- Оформление тематических книжных выставок «Сказки Пушкина», «Сказки Андерсена», «Сказки Шарля Перро», «Книги К. Чуковского».

Правила игры:

Вариант №1

- В игре принимают участие 3 команды (представители разных групп).
- Вопросы (на слайдах – раунды № 2,4) будут задаваться одновременно всем командам. Все команды могут отвечать на все вопросы.
- Вопросы (на слайдах – раунды № 1, 3) будут задаваться поочередно каждой команде.
- За каждый правильный ответ на свой вопрос команда получает 1 балл.
- За правильный ответ на вопрос другой команды можно получить дополнительный балл.
- На обдумывание каждого вопроса дается 5 сек.

- Если у нескольких команд число очков окажется одинаковым, то будут задаваться дополнительные вопросы. Вопросы будут задаваться поочередно каждой команде.

Вариант №2

1. В игре принимают участие 5-7 команд (дети одной группы). Вопросы будут задаваться поочередно каждой команде. Все команды могут отвечать на все вопросы.
2. За каждый правильный ответ на свой вопрос команда получает 1 балл.
3. За правильный ответ на вопрос другой команды можно получить звезду. После каждого тура, а их – пять, будет отсеиваться одна команда игроков, набравшая наименьшее количество очков.
4. Если у нескольких команд число очков окажется одинаковым, то будут учитываться звезды.
5. В супер-игре сразятся две команды, дошедшие до финала.

Ход игры-викторины:

(Звучит грамзапись.) Команды участников и зрители проходят в зал на места. У каждой команды свой стол, на котором стоит символика группы.

ВЕДУЩИЙ

Сказка по лесу идёт –

Сказку за руку ведёт

Это что за хоровод?

Это сказок хоровод!

Ух, за мной и за тобой

Сказки бегают гурьбой!

Обожаемые сказки слаще ягоды любой!

В сказке солнышко горит,

Справедливость в ней царит!

Сказка – умница и прелесть!

Ей повсюду путь открыт

- Итак, наше путешествие в мир сказок начинается! Мы сегодня собрались, чтобы провести викторину по сказкам между тремя командами.

ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КОМАНД.

- А теперь позвольте мне представить вам наше компетентное жюри, которое будет внимательно наблюдать за ходом нашей игры.

ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ЖЮРИ.

– Каждая команда будет получать свое задание. Если команда не справится с заданием, то вопрос переходит к другой команде. Все ваши ответы будет оценивать жюри и после каждого конкурса объявлять результат.

– Итак, начнем!

Раунд 1. “Отгадай загадку – назови правильно сказку”

На экране появляется загадка. Ведущий читает её ребятам, команды по очереди отвечают. В случае неправильной версии команды - право ответа переходит другой команде. На экране появляется правильный ответ – картинка из сказки.

Дети получают баллы за правильный ответ.

Раунд 2. “Вопрос - ответ”

На экране появляется вопрос и несколько вариантов ответов (картинки – герои из сказок). Ведущий читает вопрос, все команды одновременно поднимают цифру – номер одного из вариантов. На экране исчезают лишние картинки и остаётся правильный ответ – картинка из сказки.

За правильный вариант ответа команда получает балл.

- Пока жюри подсчитывают баллы, мы с вами немного отдохнём.

- Молодцы все ребята, сколько вы всего знаете! Ребята, а вы умеете танцевать?

Дети отвечают.

- А сейчас мы и проверим.

Звучит песня «Сказки гуляют по свету», муз. Е. Птичкина, сл. М. Пляцковского, в исполнении В. Толкуновой.

Ведущий показывает движения, дети (зрители и участники викторины) повторяют.

Слова песни	Движения
1. Сказки гуляют по свету, Ночь запрягая в карету. Сказки живут на полянах Бродят на зорьке в туманах.	Руки на поясе, Лёгкие приседания - «Пружинка»
А принц Белоснежку полюбит и А жадность Кощея погубит... Пусть Зло на проделки хитро, Но все ж побеждает Добро!	Поворот вокруг своей оси и лёгкое приседание на окончание строчки.

2. Мир озарив чудесами, Сказки летят над лесами, На подоконник садятся, В речки, как в окна, глядятся.	Выставляем ножки по очереди вперёд
А Золушку выручит фея, Не станет Горыныча Змея... Пусть Зло на проделки хитро, Но все ж побеждает Добро!	Поворот вокруг своей оси и лёгкое приседание на окончание строчки.
3. Сказки со мною повсюду, Их никогда не забуду. Стоит сомкнуть мне ресницы - Вмиг Сивка-Бурка приснится.	Руки на поясе, Лёгкие приседания - «Пружинка»
А месяц засветится ясный, В глазах Василисы Прекрасной... Пусть Зло на проделки хитро, Но все ж побеждает Добро!	Поворот вокруг своей оси и лёгкое приседание на окончание строчки.

ВЕДУЩИЙ: Какие вы молодцы - танцевать замечательно умеете. Ну что, продолжаем играть? Впереди вас ждёт третий раунд.

Раунд 3: «Угадай сказку по частично открытой картинке»

На экране появляется 1\4 часть картинки из сказки. Команды по очереди угадывают сказку. Если команда называет сказку сразу, то зарабатывает 4 балла. Если ответа не последовало, то на экране открывается ещё одна часть картинки. Теперь за ответ команда получает только 3 балла. Далее с каждой попыткой количество баллов уменьшается. В том случае, если картинка открылась полностью, но команда по-прежнему не может ответить – право ответа переходит другим командам.

Раунд 4. “Кто написал эти сказки? ”

На экране появляется вопрос и несколько картинок из разных сказок одного автора. Ведущий читает вопрос, все команды одновременно поднимают портрет автора этих сказок. На экране появляется правильный ответ – портрет писателя-сказочника.

За правильный вариант ответа команда получает балл.

Раунд 5 Блиц-тур «ПО МОТИВАМ РУССКИХ СКАЗОК»

1. Какое яичко снесла курочка Ряба? (золотое)
2. Кто разбил яичко курочки Рябы? (мышка)
3. Какой овощ не мог вытащить из земли дед и вся его дружная семья? (репка)
4. Кто помог внучке вытащить репку? (Жучка)
5. Сколько было деток у мамы-козы? (семь)
6. Куда спрятался самый маленький козлёнок, чтобы его не съел злой волк? (в печь)

7. Какой герой был такой круглый, что укатился и от бабы и от деда? (Колобок)
8. Кто съел Колобка? (лиса)
9. Кто исполнял желания Емели? (щука)
10. А на чем ездил Емеля? (на печи)
11. Как звали девочку, которая очень боялась растаять на солнце? (Снегурочка)
12. Как часто называют в сказках лису? (Патрикеевна)
13. Страшная и злая, любит летать на метле. Кто это? (Баба Яга)
14. Какие птицы были верными помощниками Бабы Яги? (гуси – лебеди)
15. Какое мужское имя часто встречается в русских сказках? (Иван)
16. Кто жил в теремке? (мышка, лягушка, заяц, лиса, волк и медведь)
17. Смерть какого сказочного персонажа находится в яйце? (Кошечка Бессмертного)
18. В какого превратился братец Иванушка, напившись из лужицы? (в козлёночка)
19. Что в сказках всегда побеждает зло? (добро)
20. Кто поймал стрелу Ивана-царевича? (лягушка)
21. Какую кличку носила собака в семье, в которую входили: дед, бабка, внучка?
(Жучка)
22. Кто любил похвастаться и поплатился жизнью? (Колобок)
23. Как звали девочку, которая пошла погулять, заблудилась, зашла в чужой дом, где жили медведи? (Машенька)
24. У кого избушка была ледяная, и в какой сказке? (Лиса)
25. В какой сказке умели говорить: печка, яблонька и речка? (Гуси – лебеди)
26. Какое животное обнаружило теремок в лесу? (Мышка-норушка)

Жюри подсчитывают баллы.

Если две команды набрали одинаковое количество баллов и вместе оспаривают первое место, то объявляется супер-игра, в которой принимают участие только эти две команды.

Супер-игра. Эстафета “Змей-Горыныч”

– Кому не знакомо это сказочное существо, у которого три головы, четыре лапы и два крыла! Давайте тоже сделаем Змея-Горыныча, это не сложно. Трое участников встают рядом, кладут руки на плечи друг другу. Ноги участника, стоящего в середине, связываются с ногами партнеров, стоящих по бокам. Получается как бы 4 ноги в общей сложности. По сигналу “Змей-Горыныч” начинает движение, причем участники, стоявшие по бокам, должны выполнять движения руками, напоминая движения крыльями. Добежав до финиша, тройка разворачивается, возвращается и передает эстафету следующим участникам. Ноги всем тройкам связываются до начала эстафеты.

Вот закончилась игра,
Расходиться нам пора.
Мы жюри попросим все
Подвести итог игре.

(Жюри объявляет результаты конкурса, вручает грамоты и призы.)