

Квест-игра «По дорогам приключений»

Цель: развивать любознательность и интерес к чтению книг; обогащать словарный запас учащихся; воспитывать внимательного читателя и любовь к книгам, умение работать в команде.

Игра рассчитана на учащихся 3 классов и родителей.

Оборудование: маршрутный лист для каждой команды, пазлы, вещи для «Бюро находок», призы (желательно- сладкий приз)

Маршрутный лист (выполнен в виде сказочной карты с отмеченными на ней станциями) каждой команде выдается с учетом того, что они не должны пересекаться на одной и той же станции – игра идёт одновременно для всех команд. Правильные ответы фиксируются членами жюри в маршрутном листе каждой команды.

Станции расположены в разных уголках школы: в библиотеке, в кабинетах, рекреациях, в спортивном зале, в актовом зале.

На каждой станции участникам даются слова, из которых они впоследствии должны составить пословицу. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов по итогам игры и сложившая из слов пословицу раньше других.

Время нахождения на станциях ограничено – не более 5 минут.

ХОД ИГРЫ.

Этап первый.

Учащиеся получают задание: подготовить название команды, девиз. В названии и девизе должны присутствовать либо сказочные герои, либо какие-то слова о книге и чтении.(3-5 минут)

Представление команд.

Капитанам вручают свитки, в которых скрыт маршрутный лист.

Этап второй.

Команды отправляются по разным станциям, чтобы не мешать друг другу решать поставленные задачи.

СТАНЦИЯ 1.

Сложи пазлы. (Приложение 1)

(иллюстрацию к художественному произведению можно распечатать самостоятельно), угадай автора и название книги: Барон Мюхгаузен (Р.Распе), Остров сокровищ (Р.Л.Стивенсон), Гарри Поттер (Джоан Роллинг).

Оценивание: За полный правильный ответ (сложенная картинка, название книги, автор) – 3 балла.

СТАНЦИЯ 2.

Блиц-турнир. Команда отвечает на вопросы по сказкам А. С. Пушкина

1. Сколько лет рыбачил старик? (тридцать лет и три года)
2. К кому обратился царь Дадон с просьбой о помощи? (Золотому петушку)
3. За какую плату согласился работать Балда у попа? (за 3 щелчка)
4. Сколько времени была старуха царицей? (две недели: «вот неделя, другая проходит»)
5. Сколько раз кинул старик невод, прежде чем поймал золотую рыбку?(3 раза)
6. На каком острове выстроил свой дворец Гвидон, сын царя Салтана? (на острове Буяне)
7. За сколько лет должен был собрать Балда оброк с чертей?(за 3 года)
8. Какие чудеса были на чудном острове у князя Гвидона? (белка-чудесница, 33 богатыря, царевна-лебедь)
9. К кому обращался королевич Елисей с просьбой о помощи? (солнце, месяц, ветер)
10. В кого превращался царь Гвидон, чтобы повидать отца, царя Салтана? (Комара, муху, шмеля)

Оценивание: За каждый правильный ответ 1 балл, за каждый неполный ответ – 0,5 баллов

Дополнительное задание: Назовите правильно сказку А.С.Пушкина «Сказка о царе Салтане... (и сыне его славном и могучем богатыре князе Гвидоне Салтановиче и о прекрасной царевне Лебеди)»

Оценивание: За дополнительное задание – 5 баллов. Команда должна сама решить, нужно ли ей дополнительное задание.

СТАНЦИЯ 3.

БАСНИ.

Продолжи ставшие крылатыми строки из басен И.А.Крылова.

1. А Васька слушает... (да ест)
2. А вы, друзья, как ни садитесь... (Все в музыканты не годитесь).
3. Кукушка хвалит петуха... (За то, что хвалит он кукушку)
4. Лебедь рвется в облака, Рак пятится назад... (А Щука тянет в воду)
5. Ты всё пела? Это дело... (Так поди же, попляши!)
6. Ай, Моська, знать она сильна ... (что лает на слона)
7. Недаром говорится... (что дело мастера боится)

Оценивание: За каждый правильный ответ 1 балл.

Дополнительное задание: Прочитать наизусть любую басню И.А.Крылова – дополнительно 2 балла

СТАНЦИЯ 4.

БЮРО НАХОДОК.

Кто из литературных героев потерял эти вещи? Назовите автора и название сказки.

1. Полено (папа Карло, А.Толстой «Приключения Буратино или Золотой ключик»)
2. Азбука (Буратино, А.Толстой «Приключения Буратино...»)
3. Хрустальный башмачок (Золушка, Г.Х.Андерсен),.
4. Корзинка (Красная шапочка, Ш.Перро)
5. Зонтик Оле-Лукойе, Г.Х.Андерсен)
6. Восточные башмачки с загнутыми носами (Маленький Мук, В.Гауф)
7. Лампа (Л.Лагин «Старик Хоттабыч»)
8. Горошина (Г.Х. Андерсен «Принцесса на горошине»)
9. Шляпа (Джоан Роллинг. Гарри Поттер)
10. Яблоко (мачеха, А.С.Пушкин. «Сказка о мертвой царевне»)
11. Грецкий орех (Г.Х Андерсен «Дюймовочка»)
12. Зеркальце (Сказка о мертвой царевне А.С.Пушкин)

Оценивание: За полный правильный ответ (имя героя, название сказки, имя автора) – 1 балл, за неполный ответ – 0,5 баллов

СТАНЦИЯ 5.

Буквенные ПАЗЛЫ. (Приложение 2)

Составьте из букв название художественных произведений. Назовите имя автора.

РУСЛАН И ЛЮДМИЛА (А.С.Пушкин)

ФЕДОРИНО ГОРЕ (К.И.Чуковский)

ЗОЛОТОЙ КЛЮЧИК (А.Н.Толстой)

Оценивание: За каждый полный правильный ответ – 2 балла. Всего за этот конкурс команда может набрать 6 баллов.

СТАНЦИЯ 6.

ЦИФРЫ в литературе.

Назовите художественные произведения, в названиях которых есть числа.

Например, сказка «Три поросенка», книги Ж.Верна «40 лье под водой», «80 дней вокруг света», А.Дюма «Три мушкетера».

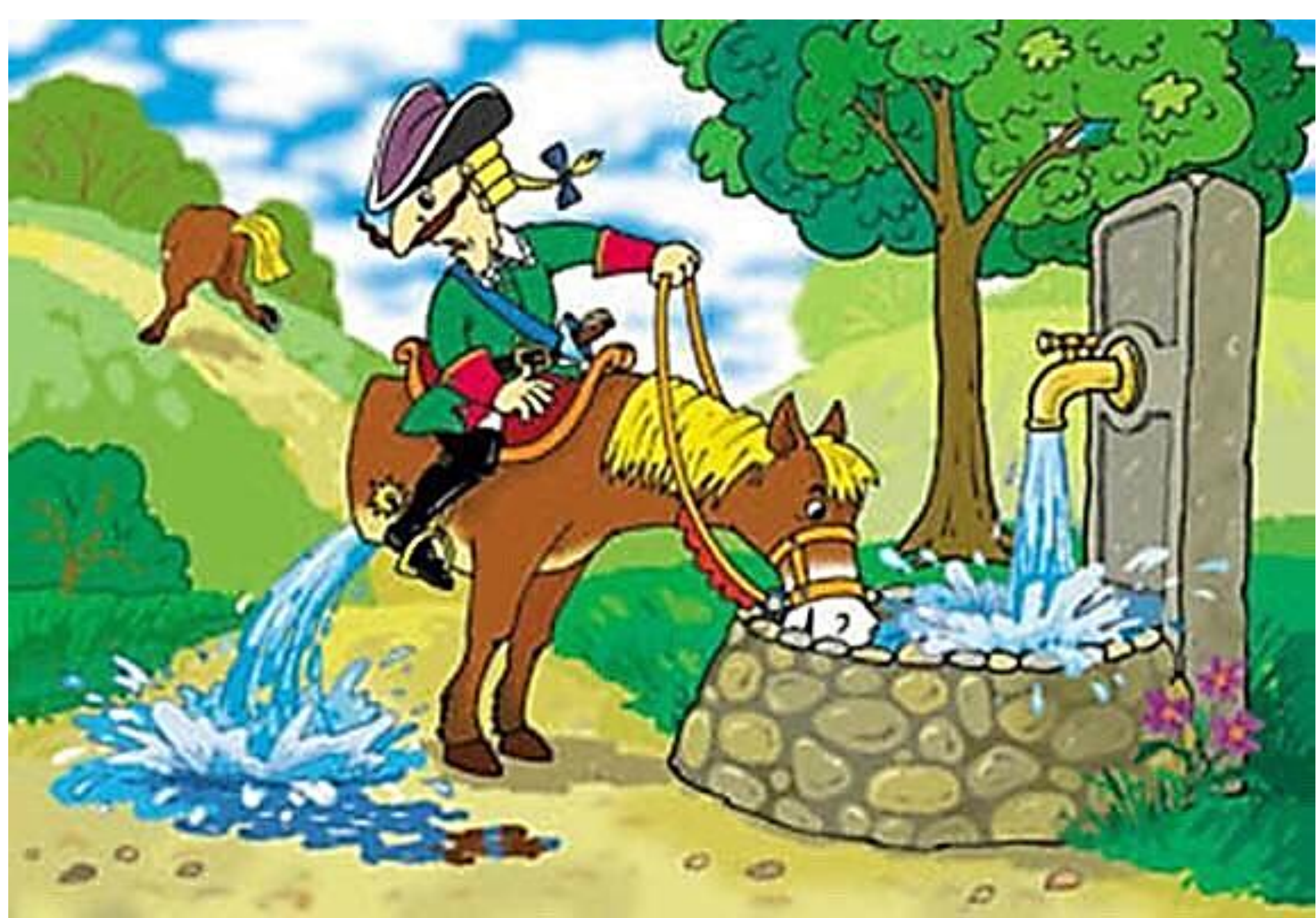
Оценивание: За каждое названное художественное произведение- 1 балл.

Этап третий.

Жюри проверяет собранные пословицы. (Из глубины моря добывают жемчуг, из глубины книг черпают знания.)

Команды сдают жюри маршрутные листы. Подсчитываются очки, сопоставляется время прохождения этапов.

Награждение команд.







Р

У

С

Л

А

Н

И

Л

Д

И

Л

А

Е

Д

О

Р

И

Н

О

Г

О

Р

Е

Ф

М

Ю