

## **Литературная квест игра**

### **по мотивам «Сказки о рыбаке и рыбке» А. С. Пушкина**

Цель: Закрепить и уточнить знания детей о сказке.

Задачи:

- Развитие коммуникативных способностей, познавательного интереса, творческого мышления.
- Формирование навыков работы в команде, способствовать групповой сплоченности.
- Воспитание бережного и уважительного отношения к книге.
- Понять основной нравственный урок «Сказки о рыбаке и рыбке» - это «не задавайся, не проси лишнего, а то останешься у разбитого корыта»

**Ход:**

#### **1.Разминка**

1) Назови сказку:

«Тут синее море, тут берег морской.

Старик вышел к морю, он невод забросит,

Кого-то поймает и что-то попросит». («Сказка о рыбаке и рыбке».)

2) Жил старик со своею старухой у какого моря: синего моря, Чёрного моря или Красного моря? (Синего моря.)

3) Как старик понимал рыбку? (Она голосом молвила человеческим.)

4) Что было на руках старухи - столбовой дворянки? («На руках золотые перстни».)

5) Старуха захотела стать владычицей морского, а где она собралась жить? (В океане-море.)

6) Что поймал старик во второй раз? (Траву морскую.)

7) Что посулила рыбка старику, когда он её поймал? (Откуп.)

8) Какая труба была в новой избе старухи? (Кирпичная, белёная.)

9) Сколько желаний исполнила рыбка? (4.)

10) Чем ловил старик рыбу? (Неводом.)

11) С какими словами обращается старик к золотой рыбке? («Смилуйся, государыня-рыбка».)

12) Какие желания старухи исполнила рыбка? (Дала корыто, избу, сделала старуху столбовой дворянкой, вольною царицей.)

#### **2. Игра «Найди несоответствия»**

На картинках нужно найти не соответствующие сказке детали и объяснить, как было на самом деле.



### **3. Игра «Расскажи о предметах из сказки»**

Из предложенных предметов нужно выбрать один и рассказать: кто это или что, как используется, как появился.

- Рыбка
- Корыто
- Невод
- Изба
- Столбовая дворянка

### **4. Игра «Невод»**

Двум игрокам из команды нужно будет перенести рыбку с помощью платка из одного водоема в другой, затем передать платок другим двум игрокам.

### **5. Игра «Устаревшие слова»**

В сказке много старых и незнакомых слов. Но сама сказка помогает нам понять значение этих слов. Сначала я вам назову слово и вы попытаетесь

догадаться, что оно означает. Если это вызовет затруднение, то мы обратимся к сказке. Итак, начинаем:

- Невод  
( Раз он в море закинул невод, —  
Пришел невод с одною тиной.  
Он в другой раз закинул невод, —  
Пришел невод с травой морскою.  
В третий раз закинул он невод, —  
Пришел невод с одною рыбкой.)
- Землянка  
( Жил старик со своею старухой  
У самого синего моря;  
Они жили в ветхой землянке  
Ровно тридцать лет и три года.)
- Старче  
( Отпусти ты, старче, меня в море,  
Дорогой за себя дам откуп.)
- Корыто  
( Дурачина ты, простофиля!  
Не умел ты взять выкупа с рыбки!  
Хоть бы взял ты с нее корыто,  
Наше-то совсем раскололось.)
- Разбранила  
(Смилуйся, государыня рыбка,  
Разбранила меня моя старуха,  
Не дает старику мне покою.)
- Душегрейка  
(На крыльце стоит его старуха  
В дорогой собольей душегрейке)
- Парчовая на маковке кичка  
( На крыльце стоит его старуха  
В дорогой собольей душегрейке,  
Парчовая на маковке кичка,  
Жемчуги огрузили шею,  
На руках золотые перстни,  
На ногах красные сапожки.)
- Чупрун  
(Перед нею усердные слуги;  
Она бьет их, за чупрун таскает.)

## **6. Игра «Театр Би-Ба-Бо»**

А сейчас мы с вами попробуем показать фрагмент сказки с помощью кукол театра «Би-Ба-Бо». Постарайтесь запомнить характерные слова каждого героя, его эмоции и манеру речи:

*Старик:*

«Я сегодня поймал было рыбку,  
Золотую рыбку, не простую;  
По-нашему говорила рыбка,  
Домой в море синее просилась,  
Дорогою ценою откупалась:  
Откупалась чем только пожелаю.  
Не посмел я взять с нее выкуп;  
Так пустил ее в синее море».

*Старуха:*

«Дурачина ты, простофиля!  
Не умел ты взять выкупа с рыбки!  
Хоть бы взял ты с нее корыто,  
Наше-то совсем расколосось».

*Рыбка:*

«Чего тебе надобно, старче?»  
«Не печалься, ступай себе с богом,  
Будет вам новое корыто».

## **7. Игра «Рыбак и рыбки»**

Правила: Рыбак, держа скакалку за одну ручку, начинает крутиться и, соответственно, раскручивать ее вокруг себя. Другой конец скакалки пролетает под ногами у «рыбок». Задача «рыбок» перепрыгивать через скакалку так, чтобы она не задела их ножки. Если задевает, то «рыбка» считается пойманной и выбывает.