

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования детей  
«Центр развития творчества детей и юношества «Искра» г. Орска»

# Методические рекомендации по разработке и проведению квест-игр «Как? Зачем? Что?»



Автор-составитель: Тюлегенова Шнар Нурлановна,  
педагог-организатор МАУДО «ЦРТДЮ «Искра» г.Орска»

Орск, 2023 г.

**Методические рекомендации. Составитель Тюлегенова Ш.Н.  
Методические рекомендации по разработке и проведению квест-игр  
«Как? Зачем? Что?» – Орск, 2023. – 24 с.**

Аннотация: Методические рекомендации составлены с целью ознакомления педагогов с особенностями инновационной технологии квест в педагогической практике, описывают преимущества проведения квестов как формы реализации способностей обучающихся в образовательно-воспитательном процессе.

Данный материал рекомендуется педагогам дополнительного образования, классным руководителям и вожатым общеобразовательных школ, педагогам-организаторам, стремящимся к повышению мотивации обучающихся и их творческому развитию.

## Содержание

Пояснительная записка.....	4
История образования квест-технологий .....	4
Особенности организации образовательного квеста.....	6
<i>Классификация квестов как технологии</i> .....	7
<i>Алгоритм проведения квест-игры</i> .....	9
<i>Структура квеста</i> .....	9
<i>Варианты заданий и подсказок в квест-игре</i> .....	10
Заключение .....	11
Список литературы .....	13
Приложение .....	15
Приложение 1. Разработка игрового квеста «По страницам любимых сказок».....	15
Приложение 2. Отрывок из сказки «Теремок» .....	22
Приложение 3. Кроссворд.....	23
Приложение 4. Маршрутные листы.....	24

## **Пояснительная записка**

Изменения, происходящие в современном обществе, требуют развития новых способов образования, новых педагогических технологий, способствующих индивидуальному развитию личности, творческой инициативы, выработке у обучающихся навыков самостоятельной навигации в информационных полях, формирование универсального умения разрешать проблемы, возникающие в жизни: как в профессиональной деятельности, так и в самоопределении, и в повседневной жизни.

Реформы в сфере образования и модернизации современного общества заставляют педагогов совершенствовать свои знания, пересматривать взгляды и искать новые формы, приемы, технологии при организации образовательно-воспитательного процесса с обучающимися. Наиболее востребованными становятся интерактивные формы, позволяющие задействовать всех участников, реализовать их творческие способности, воплотить имеющиеся знания и навыки в практической деятельности.

*Квест* – это своего рода проблема, которая ставится перед участниками, где они должны реализовать образовательные, воспитательные задачи. Но в отличие от учебной деятельности, в образовательном квесте есть элементы сюжета, ролевой игры, связанные с поиском и обнаружением мест, объектов, людей, информации, и для решения задач используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы.

Данные методические рекомендации составлены с целью ознакомления педагогов с особенностями инновационной технологии квест в педагогической практике, описывают преимущества проведения квестов, как формы реализации способностей обучающихся в образовательно-воспитательном процессе.

Методическое пособие является информирующим методическим материалом, оно раскрывает понятие «квест», которое получает широкое распространение в сфере образования и дополнительного образования детей, представляет описание интерактивной методики «образовательной квест-технологии».

Данные методические рекомендации призваны оказать методическую помощь педагогам дополнительного образования, классным руководителям и вожатым общеобразовательных школ, педагогам-организаторам, стремящимся к повышению мотивации обучающихся и их творческому развитию.

### **История образования квест-технологий**

Квест (англ. Quest) – «поиск, предмет поисков, поиск приключений».

В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета – путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей.

В педагогику квест-технология пришла из мира компьютерных игр в конце XX века. Компьютерная компания «Sierra» в 90-е годы прошлого века выпустила серию игр King's Quest, Space Quest, Police Quest и т.п., которые пришлись по вкусу геймерам.

Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен летом 1995 года Берни Доджем (Bernie Dodge), профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США).

Ученый разрабатывал инновационные приложения Internet для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. Квестом он назвал сайт, содержащий проблемное задание и предполагающий самостоятельный поиск информации в сети Интернет.

Попытки расширить определение Берни Доджа были предприняты Томасом Марчем, который детализировал понятие и представил ряд теоретических формулировок, помогающих глубже проникнуть в суть технологии квеста.

Квест (или веб-квест), по мнению Т. Марча, – это построенная по типу опор учебная структура, использующая ссылки на ресурсы в Интернете, чтобы мотивировать обучающихся к исследованию какой-либо проблемы с неоднозначным решением, развивая тем самым их умение работать как индивидуально, так и в группе в ведении поиска информации и ее преобразовании.

Форма проведения образовательной деятельности в виде игры-квеста нестандартна, интересна и увлекательна для детей. Эта технология пользуется огромной популярностью у современных школьников, так как она позволяет активно применить на практике свои знания и умения из разных областей, а также способствует развитию познавательной активности обучающихся.

Главная особенность организации образовательной деятельности на современном этапе – это включение в учебную деятельность игровых технологий, ИКТ, проектной деятельности, проблемно-обучающих ситуаций в рамках интеграции образовательных областей. Все эти особенности имеют место в квест-технологиях образовательной деятельности детей.

Квест – приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. Суть в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно последовательно разгадывая загадки. Каждая

загадка – это ключ к следующей точке и следующей задаче. А задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными. Замечательно то, что квесты могут проводиться как в классе, так и в городе, на природе, то есть практически в любом окружении.

По мнению многих ученых, таких как Быховский Я.С., Бовтенко М.А., Сысоев П.В., Б. Додж, Т. Марч, в основе квест-технологий лежит деятельность по формированию информационных и коммуникативных компетенций школьников. При применении квест-технологии дети проходят полный цикл мотивации: от внимания до удовлетворения, знакомятся с аутентичным материалом, который позволяет им исследовать, обсуждать и осознанно строить новые концепции и отношения в контексте проблем реального мира, создавая проекты, имеющие практическую значимость. Квест, как недавно определившаяся педагогическая технология, совмещает в себе элементы мозгового штурма, тренинга, игры, и соответственно, решает ряд задач, возложенных на вышеперечисленные технологии.

Преподаватели всего мира стали использовать эту технологию как один из способов успешного использования Интернета на уроках. Наибольшее распространение модель получила в Бразилии, Испании, Китае, Австралии.

В нашей стране данная технология только начинает своё распространение. Проблемой квестов в России занимаются Андреева М.В., Быховский Я. С., Николаева Н.В. и другие.

### **Особенности организации образовательного квеста**

*Квест-технология имеет ряд особенностей:*

– Образовательная задача осуществляется через игровую деятельность и носит поисковый характер.

– Целенаправленно мотивируется эмоциональная и интеллектуальная активность ребёнка.

– Образовательный процесс может быть организован в форме обучающей игры, творческой деятельности, познавательной и поисковой деятельности детей; может быть как индивидуальным, так и коллективным.

– Роль педагога-наставника в квест-игре организационная, т.е. педагог определяет цели квеста, составляет сюжетную линию игры, оценивает процесс деятельности детей и конечный результат, организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность.

Квесты рассчитаны на широкую аудиторию всех возрастов:

– детские квесты,

– квесты для взрослых,

– квесты для совместных игр взрослых и детей.

Проанализировав различные литературные источники по данной теме, я отметила, что, как и любая педагогическая технология, квест имеет свою классификацию и принципы реализации.

При разработке и проведении квестов важно использовать следующие *принципы*:

1. Доступность: задания не должны быть чересчур сложны для ребенка.
2. Системность: задания должны быть логически связаны друг с другом.
3. Эмоциональная окрашенность заданий. Методические задачи должны быть спрятаны за игровыми формами и приемами.
4. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребенок не устал и сохранил интерес.
5. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.
6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

#### ***Классификация квестов как технологии***

*(модифицированная классификация Сокол И.Н.)*

##### *1. По форме проведения квесты бывают:*

а) компьютерные игры-квесты – один из основных жанров компьютерных игр, представляет собой интерактивную историю с главным героем; при этом важнейшими элементами игры является собственно повествование (сюжет) и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решения головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий;

б) веб-квесты – направлены на поиск и анализ веб-ресурсов и создание веб-продукта (сайт, блог, виртуальный словарь и т.п.);

в) медиа-квесты – направлены на поиск и анализ медиа-ресурсов. К такому виду квестов можно отнести фото/видео квесты;

г) квест-уроки;

д) квесты на природе (улицах, парках и т.д.) – командная игра с поиском спрятанного клада (сюрприза) на природе или в лесу, подсказки могут таиться в самых неожиданных местах (куст, пень, камень и т.д.);

е) комбинированные – имеющие в своем содержании элементы различных видов квестов.

*2. По режиму проведения:* в реальном режиме, в виртуальном режиме, в комбинированном режиме.

3. *По сроку реализации квесты различают:* краткосрочные: цель – углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно-три занятия; долгосрочные: цель – углубление и преобразование знаний, рассчитаны на длительный срок (учебный год).

4. *По форме работы:* групповые, индивидуальные.

5. *По предметному содержанию:* моно-квест, межпредметный квест.

6. *По структуре сюжетов различают:* линейные (когда задачи решаются по цепочке, одна за другой), не линейные (когда участники получают задачу, подсказки для ее решения, но пути решения выбирают сами), кольцевые (это тот же линейный квест, но заключенный в круг. В этом случае команды участников стартуют с разных точек, и каждая идет по своему пути к финишу).

7. *По информационной образовательной среде:* традиционная образовательная среда, виртуальная образовательная среда.

8. *По технической платформе:* использование литературных источников, интернет-ресурсов для традиционной образовательной среды или виртуальные дневники и журналы (блоги; сайты; форумы; социальные сети).

9. *По доминирующей деятельности обучающихся:* исследовательский квест, информационный квест, творческий квест, поисковый квест, игровой квест, ролевой квест.

10. *По характеру контактов:* обучающиеся одного объединения/класса или образовательного учреждения; обучающиеся одной страны; обучающиеся разных стран.

Необходимо отметить, что один и тот же квест может быть классифицирован по нескольким параметрам одновременно.

*При организации квест-игр необходимо соблюдать следующие условия:*

- безопасность для участников,
- соответствие заданий и вопросов возрасту игроков,
- оригинальность,
- логичность,
- целостность,
- подчинённость определённому сюжету,
- наличие образовательной цели,
- создание атмосферы игрового пространства.

В каждом квесте для детей обязательно совмещаются элементы обучения и отдыха. Обучение происходит незаметно, ведь при решении поставленных игровых задач можно узнать много нового. Квесты – это настоящие командные игры, и с большинством заданий просто не справиться



без помощи всей команды. А это может сплотить класс или объединение, позволит ребятам совершенно по-новому взглянуть друг на друга. С использованием квестов удалось выйти из классно-урочной системы сидения за партами, расширить рамки образовательного пространства, более эффективно применять активно-деятельностный подход к обучению.

#### ***Алгоритм проведения квест-игры:***

1. Определить цели и задачи квест-игры.
2. Определить целевую аудиторию (педагоги, дети, родители), ресурсы, выбрать место проведения игры.
3. Определить количество команд.
4. Разработать легенду игры, ее формат и правила, написать сценарий (конспект).
5. Рассчитать количество организаторов и помощников.
6. Составить паспорт прохождения этапов или карту маршрута.
7. Подготовить задания, раздаточный материал, необходимое снаряжение и реквизит для квест-игры.
8. Провести игру.
9. Обобщить и провести презентацию результатов квест-игры.
10. Провести анализ полученных результатов.

#### ***Структура квеста***

1. *Введение* – вступление, где четко описаны главные роли участников и сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

2. *Задание* – четко определен итоговый результат самостоятельной работы (задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы; анонсирована проблема, которую нужно решить; определена позиция, которая должна быть обоснована; указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).

3. *Ресурсы* – список информационных ресурсов (в электронном виде, на компакт-дисках, видео/аудио носителях, в бумажном виде, раздаточный материал, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса сайтов по теме), необходимых для выполнения задания.

4. *Процесс работы* – описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).

5. *Оценка* – описание критериев и параметров оценки выполнения заданий квеста. Критерии оценки зависят от типа образовательных задач, которые решаются в квесте.

6. *Заключение* – раздел, где суммируется опыт, который будет получен участниками квеста. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие активность обучающихся на дальнейшее изучение и исследование учебного материала.

***Варианты заданий и подсказок в квест-игре:***

- двигательные упражнения;
- загадки, вопросы, ребусы;
- пазлы, лабиринты;
- игры «Найди отличия», «Что лишнее?», «Разложи по порядку», «Что на картинке не так?», «Небылицы» и т.д.;
- логические таблицы;
- использование предметов-подсказок;
- математические упражнения (счет, решение примеров, задачи и т.д.).
- подсказки в виде моделей, схем;
- разрешение противоречий, проблемных ситуаций;
- творческие задания (сочинения, загадки и т.д.).

И другие...

Интересные квест-игры – это не только море удовольствия, но еще и средство воспитания, развития, закрепления имеющихся знаний и навыков. При разработке квестов я использую всевозможные развивающие и дидактические игры, направленные на совершенствование определенных способностей и навыков. Вне зависимости от того, какую тему для квеста я выбираю, планирую задания доступными для обучающихся соответствующего возраста. Детям можно помогать, но не стоит подсказывать им решения всех загадок. Самостоятельная победа отлично повышает самооценку обучающихся и способствует развитию их познавательной активности.

***Примерные темы квестов:***

1. Поиск сокровищ (пиратские вечеринки, путешествие на необитаемый остров, поиски приключений).

2. Помощь герою или героям (сказки, мультфильма, фильма).

Например, «Помогите Деду Морозу найти посох», «Найдите игрушки для елочки», «По дорогам Цветочного города с Незнайкой».

3. Познавательные (по временам года, для изучения и закрепления знаний о животных, растениях, птицах, рыбах. Например, «Отправляемся в путешествие к Лесовичку», «Ищем клад в Подводном царстве», «Мастерград».

4. С многообразием опытов и экспериментов: «Фокусы от Бима».

5. Литературные квесты по произведениям автора либо по произведениям на конкретную тему: «В гостях у сказки», «Животные в сказках».

6. Физкультурные квесты.

На занятиях в форме квест-игры наблюдается комфортность, раскрепощенность обучающихся, повышение познавательной и речевой активности, умение решать задачи в команде, сплочение детского коллектива.

В качестве примера в Приложении 1 мы предлагаем разработку игрового квеста «По страницам любимых сказок».

### **Заключение**

Технология образовательных квестов является одним из перспективных направлений формирования информационных и коммуникативных компетенций обучающихся в современном образовательном процессе. Квесты помогают нам активизировать детей и педагогов. Образовательный квест – это особая современная игра, в которой задействуется одновременно интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать, быть одной командой единомышленников.

Квест дает возможность участникам через систему загадок, подсказок, помощи отслеживать собственное продвижение, осуществлять рефлекссию деятельности.

С помощью такой игры можно достичь образовательных целей: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новым материалом, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

Образовательный квест, как вид интерактивных технологий, позволяет решить следующие задачи:

- образовательную – вовлечение каждого обучающегося в активный познавательный процесс (организация индивидуальной и групповой деятельности обучающихся, выявление умений и способностей работать самостоятельно по какой-либо теме);

- развивающую – развитие интереса к предмету, творческих способностей, воображения учащихся; формирование навыков исследовательской деятельности, умений самостоятельной работы с информацией, расширение кругозора, эрудиции, мотивации;

- воспитательную – воспитание личной ответственности за выполнение задания.

Организовывая для детей проведение квеста, следует помнить, что к игре нужно готовиться заранее и достаточно серьезно, проявив максимум креатива, выявить лидера. Можно не сомневаясь утверждать, что, когда ребенок придет в детский коллектив, он будет вести себя в своей профессиональной деятельности так же, как он вел себя в игре: планировать, прогнозировать, добиваться результата и совершенствовать свои физические и нравственные качества.

Таким образом, квест-игры – одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие обучающегося, как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией.

## Список литературы

1. Андреева М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. – М., 2004.
2. Афанасьева Л. О. Использование квест-технологии при проведении уроков в начальной школе / Л. О. Афанасьева, Е. А. Поречная // Школьные технологии. – 2012. – №6. – С. 149-159.
3. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции "Информационные технологии в образовании. ИТО-99". – <http://ito.bitpro.ru/1999>
4. Игумнова Е. А., Радецкая И. В. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования // Современные проблемы науки и образования. – 2016. – №6.
5. Интернет-обучение: технологии педагогического дизайна / Под ред. кандидата педагогических наук М. В. Моисеевой. – М.: Издательский дом "Камерон", 2004.
6. Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся // Вопросы Интернет-образования. – 2002 – № 7. – [http://vio.fio.ru/vio\\_07](http://vio.fio.ru/vio_07)
7. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001.
8. Осяк С. А. Образовательный квест – современная интерактивная технология / С. А. Осяк, С. С. Султанбекова, Т. В. Захарова, Е. Н. Яковлева, О. Б. Лобанова, Е. М. Плеханова // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.
9. Пахомова Н. Ю. Метод учебного проекта в образовательном учреждении: Пособие для учителей и студентов педагогических вузов. – М.: АРКТИ, 2003.
10. Сокол И. Н. Использование квест-технологии для повышения ИКТ-грамотности педагогов / И. Н. Сокол // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2013. – № 12 (декабрь). – С. 36–40.
11. Федеральный закон РФ «Об образовании в Российской Федерации», N 273-ФЗ от 29.12.2012.

### Электронные ресурсы:

1. Как создать образовательный квест [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://slovesnik.org/lyudi/anton-alekseevich-skulachev/obrazovatelnye-puteshestviya/kak-sozdavat-obrazovatelnyj-kvest.html>
2. Образовательный квест – современная интерактивная технология [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.scienceeducation.ru/ru/article/view?id=20247>
3. Образовательный квест – обучение как приключение [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://infourok.ru/metodicheskaya-razrabotka-obrazovatelny-kvest-obuchenie-kak-priklyuchenie-1084158.html>

## Приложение

### Приложение 1

#### Разработка игрового квеста «По страницам любимых сказок»

##### **1. Общие положения**

1.1. Игровой квест для младших школьников проводился согласно плану воспитательной работы ЦРТДЮ «Искра» г. Орска.

##### **2. Краткое описание игры**

2.1. Квест (с англ. Quest — «поиск, поиск приключений») – пешая командная игра. Это интерактивная игра, состоящая из разнообразных элементов, что позволяет адаптировать ее к различным условиям.

2.2. Квест-игра включает в себя движение по маршруту, на котором расположены игровые станции.

2.3. На каждой станции командам будут предложены задания различного характера.

##### **3. Основные цели и задачи квеста**

3.1. Цель – создание условий для развития интереса детей к **сказкам** посредством **квест-игры**.

3.2. Основными задачами Квеста являются:

- повышение мотивации к познавательной деятельности;
- активизация интереса детей к сказкам;
- формирование навыков поиска необходимой информации;
- Формирование у младших школьников поисково-исследовательских навыков;
- способствовать сплочению коллектива, развитию умений работать в группе.

##### **4. Организаторы квеста**

4.1. Общее руководство подготовкой, организацией и проведением Квеста осуществляет организационный комитет (далее – Оргкомитет).

Оргкомитет утверждает состав участников, время, место проведения.

4.2. В оргкомитет входят педагоги-организаторы ЦРТДЮ «Искра»:

Тюлегенова Ш.Н., Ефремова А.В.

##### **5. Участники квеста**

5.1. К участию в игровом квесте приглашаются младшие школьники летнего оздоровительного лагеря детского клуба по месту жительства «Товарищ».

5.2. В игре принимают участие 4 команды, состоящие из 6 человек.

##### **6. Сроки и место проведения квеста**

6.1. 15 июня 2019 года в 13.00ч.

## 6.2. МАУДО «ЦРТДЮ «Искра» г. Орска»

### **7. Условия и порядок участия в квесте**

7.1. Каждая команда имеет название для представления.

7.2. Участники команды перемещаются строго по выданному маршруту.

7.3. Время выполнения заданий на каждой станции 5 минут. Каждая станция размещается в отдельном кабинете.

7.4. На игровой станции команду встречает сказочный персонаж и предлагает выполнить задание, после выполнения которого команда получает 1 пазл и переходит на следующую игровую точку.

7.5. Обязательным условием участия является выполнение правил техники безопасности. Участники несут личную ответственность за свою безопасность и здоровье во время проведения квеста. Участие в квесте подразумевает полное согласие с данным положением.

7.6. Квест организуется на следующих принципах:

Принцип честной игры, соблюдаемый всеми участниками квеста и подразумевающий, что игроки умышленно не помогают и не мешают соперникам.

Принцип самостоятельного разгадывания заданий каждой командой, который соблюдают игроки.

7.7. После того как все команды соберутся на финише, организаторы квеста подводят итоги и определяют команду победителей.

### **8. Содержание и формы проведения**

8.1. Игровой квест проводится в 5 этапов и включает выполнение следующих заданий:

1. Станция «Ищейка» – на расстоянии 5 метров найти предметы из сказок.

2. Станция «Актерское мастерство» – предлагается обыграть отрывок из известной сказки, в разных жанрах.

3. Станция «Почтальон» – по описанию узнать, от какого сказочного героя телеграмма, и назвать сказку.

4. Станция «Кроссворд» – задача команд отгадать сказочный кроссворд.

5. Станция «Музыкальная» – командам предлагается спеть песню Бабы Яги.

### **9. Награждение участников квеста**

9.1. По итогам квеста участники награждаются грамотами за участие, занявшие 1, 2, 3 место – дипломами.

### **Игровой квест «По страницам любимых сказок»**

*Звучит музыка, появляется Сказочница*



**Сказочница:** Все ребяташек искала, неужели опоздала?

Не далек мой путь, не близкий,  
Шла я, шла, поклон вам низкий.  
Сказки просятся сюда.  
Пригласить их, дети?

**Дети.** Да.

**Сказочница:** Я добрая сказочница. Я из сказок к вам пришла, сама дорогу к вам нашла! Только мало пригласить, надо громко повторить: “Сказка, сказка, оживи и на праздник к нам приходи!”

*(Входит баба яга)*

**Баба Яга:** Что? Что? По сказкам собрались? А как же я? Ведь я тоже сказочный персонаж. Меня никто не любит и с собой не берет, ухххх я ваааам.

**Сказочница:** Постой, постой. Вот у меня тут сундук со сказкам. Здесь и про тебя сказки есть, поглядим?

Баба яга хватается сундук

**Баба Яга:** Я должна быть во всех сказках!!!!!! Да и еще и главной героиней!!! Тьфууууу на ваши сказки. (Бросает сундук в сторону)

**Сказочница:** Что же, что же ты натворила Баба Яга. Ты же все сказки спутала. Как же я теперь детям их рассказывать буду?

**Баба Яга:** А вот сами выкручивайтесь, Вон, сколько у тебя помощников, сами справитесь. А я свое дело сделала.

*(Баба Яга ушла)*

**Сказочница:** Ой, ой, что же делать? Все сказки перепутались.

Как же теперь Принц найдет свою Золушку, и Буратино остался без ключика. Ооооой, что теперь будет *(хватается за голову, ходит по сцене)*

Ребята, а может, вы мне поможете сказки по местам собрать?

**Дети:** Да

**Сказочница:** Путь нам предстоит не легкий, отправимся мы с вами в путешествие. На пути вам будут встречаться сказочные герои, которым нужна помощь. Помогая им и выполняя их задания, вы получите подсказки, соединив которые мы узнаем, что же за сказки были в моем сундуке. И вернем все на свои места. В помощь вам я дам клубочки, которые приведут вас на нужную тропинку. Следуйте строго по нему. Попрошу одного представителя из команды получить клубок и отправится в наше сказочное путешествие.

И помните, как только все подсказки будут собраны, я буду ждать вас здесь, и мы вместе посмотрим, что же это за подсказки.

*Команды получают маршрутные листы и отправляются по станциям, согласно данному маршруту.*

*(После того, как все команды собрались в зале, Сказочница их встречает)*

**Сказочница:** Ребята, я вас так долго ждала. Я надеюсь, вы справились со всеми заданиями, прошли сказочную тропинку и нашли все подсказки. Так скорее же соберем их, и узнаем что же они скрывают.

*(Вскрывают конверты, собирают пазл)*

Сказочница: Ребята, что же вы там собрали? Сказки? А вот и мой сундук, так давайте же скорее вернем сказки на свои места. Но сначала напомните мне, что же сказки там лежали.

*(Каждая команда называет собранную сказку и отдает сказочнице).*

**Баба Яга:** Ну вот, а ты переживала, все же вернули. Вот и читай свои сказки детям.

**Сказочница:** Погоди Баба Яга, мне сказали, что ты помогла ребятам получить подсказку, вот видишь, в сказках важен каждый герой, что же ты злилась, что ты никому не нужна, а помощь твоя пригодилась, правда ребята?

**Баба Яга:** Ну ладно, уговорили. Сказки разные нужны и персонажи ВСЕ важны. Ну а убегаю к себе, встретимся в сказках.

*(Баба Яга убегает)*

**Сказочница:** Мир сказок так прекрасен

И нет его родней.

Звучит нам голос сказки

Звенит он как ручей.

Со сказкой дружим с детства

Она полна добра

Фантазией, сюжетом она наделена.

**Сказочница:** Вот и подошло наше сказочное путешествие к концу, а я напоследок хочу вам сказать. Не забывайте читать сказки, ведь в них таится волшебство и чудеса. До новых встреч.

### ***Станция 1 «Ищейка» (Принцесса лягушка)***

Командам предлагается на расстоянии 5 метров, найти предметы из сказок, и ответить из какой сказки предмет, и какую роль играл в ней.

Предметы:

Полено (папа Карло, А. Толстой «Приключения Буратино или Золотой ключик»)

Азбука (Буратино, А. Толстой «Приключения Буратино...»)  
Красная шапочка (Красная шапочка, одноименная сказка Ш. Перро)  
Яблоко (мачеха, А.С. Пушкин. «Сказка о мертвой царевне»)

### ***Станция 2 «Актерское мастерство» (поросянок Ниф-Ниф)***

Командам предлагается обыграть отрывок из известной сказки, в разных жанрах

Комедия  
Мелодрама  
Боевик

### ***Станция 3 «Почта» (почтальон)***

Представьте себе, что герои сказок могли бы присылать вам телеграммы. Узнайте героев, от которых пришли телеграммы, назвав героя и сказку. (За каждый правильный ответ команда получает 1 балл)

1. «Приеду с подарками, так как на весь мир одна наткала я полотна».  
Ответ: Вторая сестрица («Сказка о царе Салтане».)
2. «Безобразие, кто-то съел мою кашу и сломал мой стул»  
Ответ: Медвежонок («Три медведя»)
3. «Не могу прибыть к вам, очень занят, так как веревкой хочу море морщить, да проклятое племя корчить!»  
Ответ: Балда («Сказка о попе и работнике его Балде».)
- 4.«Все закончилось благополучно, только мой хвост остался в проруби» Ответ: Волк («Лиса и волк»)
5. «Спасите, нас съел серый волк»  
Ответ: Козлята («Семеро козлят»)
6. «Очень расстроена. Нечаянно разбила яичко»  
Ответ: Мышка («Курочка Ряба»)
7. «Приехать никак не могу: «Пуще прежнего старуха вздурилась».  
Ответ: Старик («Сказка о рыбаке и рыбке».)
8. «Дорогие бабушка и дедушка, не волнуйтесь. Я придумала, как обмануть медведя. Скоро буду дома»  
Ответ: Маша («Маша и медведь»)
9. «Помогите, мой брат превратился в козленочка»  
Ответ: Алёнушка («Сестрица Алёнушка и братец Иванушка»)
10. «Ждите, ждите, очень спешу, и ветер весело шумит, судно весело бежит мимо острова Буяна».  
Ответ: Корабельщики («Сказка о царе Салтане».)
11. «Папа, моя стрела в болоте. Женюсь на лягушке»

Ответ: Иван-царевич («Царевна-лягушка»)

### Станция 4 «Кроссворд» (Карлсон)

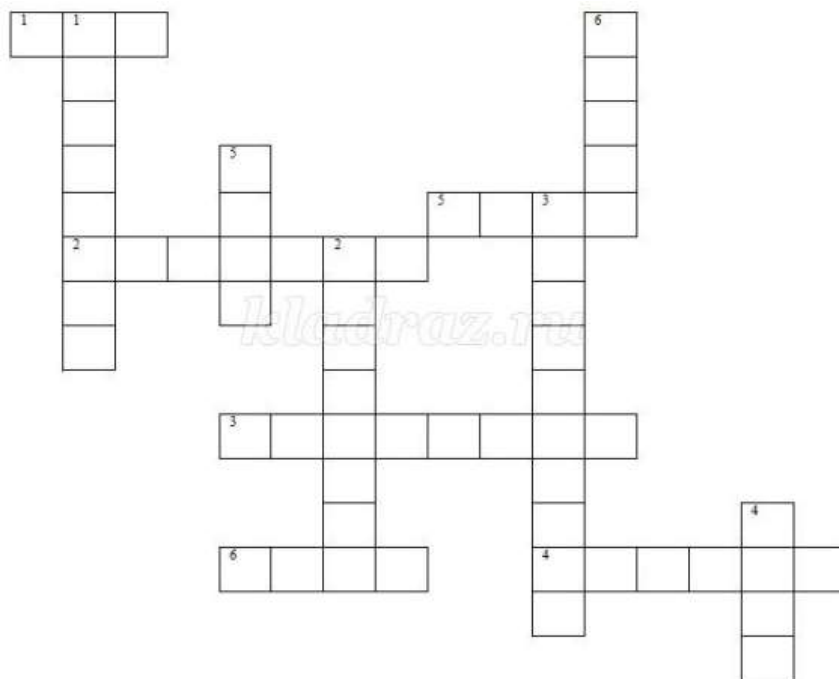
Командам выдается кроссворд по сказкам. Задача команд отгадать кроссворд.

По горизонтали:

1. Как звали брата Герды из сказки «Снежная королева»?
2. Какая шапочка была у девочки, которая несла пирожки бабушке?
3. Друг Мальвины, у которого был Золотой ключик.
4. Кто выковал голос волку в сказке «Волк и семеро козлят»?
5. Как звали курочку, яйцо которой не могли разбить дед и баба?
6. Как звали братца сестрицы Алёнушки в сказке «Гуси-Лебеди»?

По вертикали:

1. Какой цветочек попросила у отца младшая дочь в сказке С.Т. Аксакова?
2. Фамилия автора, который написал сказку «Дюймовочка».
3. Кто жил с семьёю гномами?
4. Как звали девочку, у которой был цветик-семицветик?
5. Кто прибежал шестым в сказке «Теремок»?
6. Имя девочки, которая жила с медведем.



Ответы:

По горизонтали:

1. Кай
2. Красная
3. Буратино
4. Кузнец
5. Ряба

6. Ваня  
По вертикали:  
1. Аленький  
2. Андерсен  
3. Белоснежка  
4. Женя  
5. Лиса  
6. Маша

***Станция 5 «Музыкальная» (Баба Яга)***

Командам предлагается спеть песню Бабы Яги.

Растяни меха, гармошка  
Эх, играй-наяривай  
Спой частушки, бабка Ежка  
Пой, не разговаривай!  
Я была навеселе  
И летала на метле  
Ой, сама не верю я  
В эти суеверия!!  
Самый вредный из людей  
Это сказочный злодей  
Вот уж врун искусный  
Жаль, что он невкусный  
Припев:  
Растяни меха гармошка  
Эх, играй-наяривай  
Спой частушки, бабка Ежка  
**Пой, не разговаривай!**

### **Отрывок из сказки «Теремок»**

*Герои:* Медведь, мышка, лягушка, зайчик, лиса, волк, рассказчик.

*Рассказчик:* Медведь лезет в теремок. Дом начинает шататься и падает.

Жители теремка плачут на развалинах.

*Мышка:* Что ж ты, Мишка, натворил?

*Лягушка:* Мы ж предупреждали.

*Зайчик:* Теремок наш развалил!

*Лиса:* Без угла оставил!

*Медведь:* Ну, простите вы меня, Я ведь не нарочно. Хоть упал ваш домик с пня, В нем и так жить можно.

*Мышка:* Где же подпол, чтоб хранить на зиму запасы, Жарким летом – холодить Бочку с мятным квасом?

*Лягушка:* Где же мой большой чулан, Мокрый, с комарами?

*Лиса:* И светелка, чтобы там Прясть мне вечерами?

*Зайчик:* Где крылечко в огород?

*Волк:* И сторожка рядом –Вдруг без спроса кто придет, А ему не рады?

*Медведь:* Да-а! И печки нет, чтоб греть Мне зимою спину...

*Зайчик:* Ах, зачем же ты, медведь, Домик опрокинул?

*Лиса:* Жить теперь-то будем как?

*Медведь:* Не могу представить!

*Лягушка (Медведю):* Если сделал что не так, То сумей исправить!

*Волк:* Хоть и виноват медведь, Мы ему поможем!

*Зайчик:* Чем о домике жалеть, Лучше новый сложим!

Конец.

### **Песня «Бабки Ежки»**

Растяни меха, гармошка

Эх, играй-наяривай

Спой частушки, бабка Ежка

Пой, не разговаривай!

Я была навеселе

И летала на метле

Ой, сама не верю я

В эти суеверия!!

Самый вредный из людей

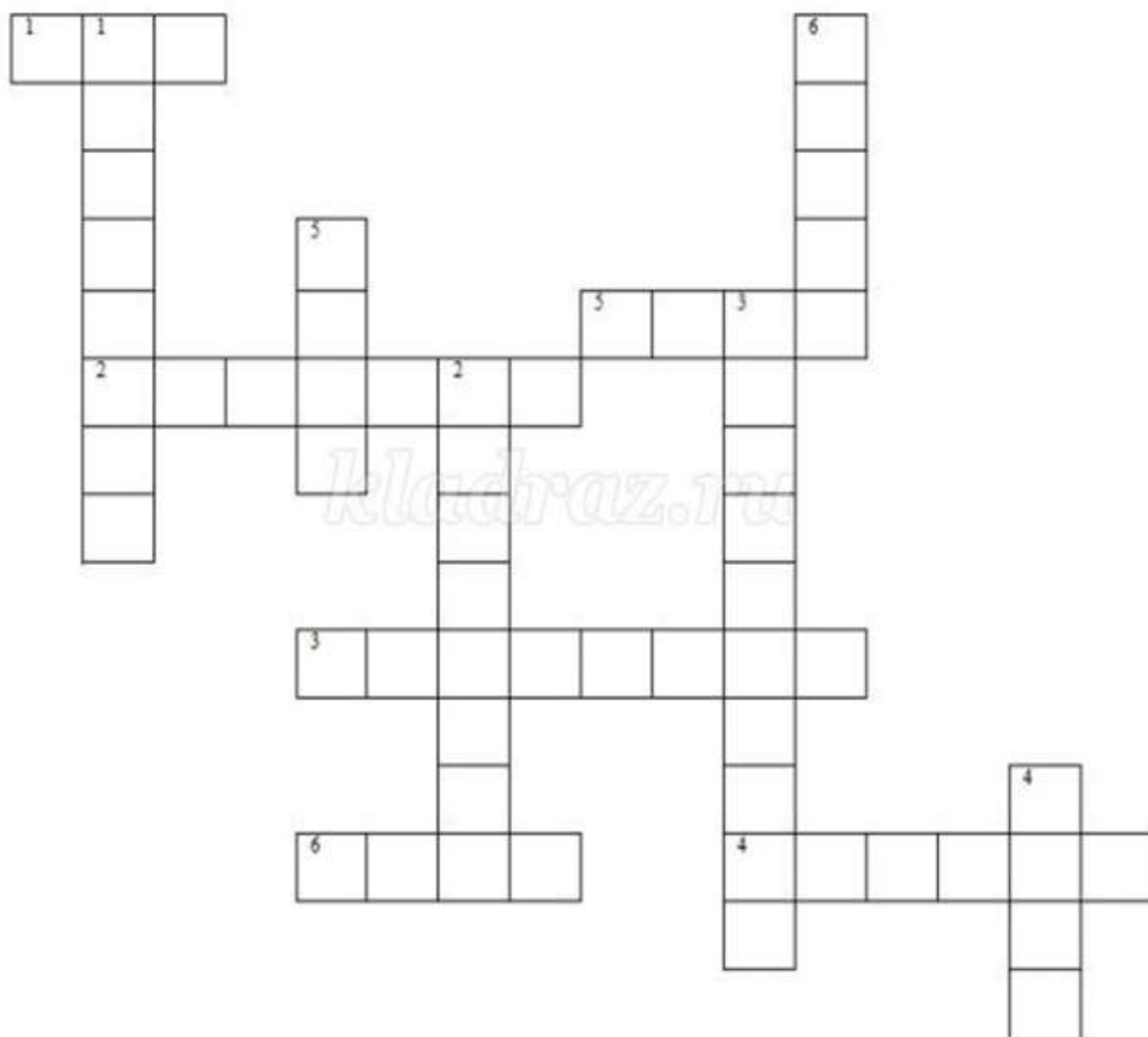
Это сказочный злодей

Вот уж врун искусный  
Жаль, что он невкусный

Растяни меха, гармошка  
Эх, играй-наяривай  
Спой частушки, бабка Ежка  
Пой, не разговаривай!

Приложение 3

Кроссворд



Маршрутные листы

**Команда 1 «Луна»**

**Название станции**

- 1 Актерское мастерство
- 2 Ишейка
- 3 Кроссворд
- 4 Почта
- 5 Музыкальная



**Команда 2 «Солнце»**

**Название станции**

- 1 Ишейка
- 2 Кроссворд
- 3 Почта
- 4 Актерское мастерство
- 5 Музыкальная





### Команда 3

#### Название станции

- 1 Кроссворд
- 2 Почта
- 3 Актерское мастерство
- 4 Ищейка
- 5 Музыкальная



### Команда 4

#### Название станции

- 1 Почта
- 2 Актерское мастерство
- 3 Ищейка
- 4 Почта
- 5 Музыкальная

