**Литературная викторина *«Путешествие по сказкам»***  
*(для детей подготовительной группы и родителей)*

**Целевые установки**

1. Закрепить и расширить знания детей о русских народных  сказках; формировать запас литературных художественных впечатлений, личностную позицию как при восприятии сказок, так и в процессе творчества;
2. развивать такие формы воображения, в основе которых лежит интерпретация литературного образа; развивать индивидуальные литературные предпочтения, прививать неформальное восприятие сказок, развивать чувство юмора;
3. пробудить в детях интерес к театрализованной игре, развивать интонационную выразительность речи, формировать умение строить диалог между сказочными героями, обогащать словарный запас детей;
4. воспитывать такие качества как взаимовыручка, товарищество, дружелюбие, честность в игре, справедливость; способствовать налаживанию межличностных отношений между детьми группы, их родителями и педагогами;
5. вызвать положительный эмоциональный отклик, желание принимать участие в командных соревновательных играх развивающего характера.

**Материал**

1. Жетоны, игровое поле, кукла Незнайка, кузовок, платок, клубочек, разрезные картинки с сюжетами русских народных сказок, карточки с заданиями, ширма;
2. костюмы и атрибуты для игр-инсценировок: лиса (2), заяц, петух, сарафаны (2), косынки(5), фартук, костюм Жихарки, медведь, коса, интерьер избушки, куст, речка, печка, яблонька, пирожок, корзина, посуда для сервировки, хохломская ложка, пироги, чай.

**Предварительная работа**

1. Чтение и слушание в аудиозаписи русских народных сказок с беседами по содержанию;
2. оформление тематической выставки книг;
3. разучивание игр *«Кузовок со сказками», «Узнайте сказку», «Кто лишний?», «Найди ошибку», «Теремок», «Фанты»*; загадок по сказочным сюжетам; роли медведя; инсценировок по сказкам *«Заюшкина избушка», «Гуси-лебеди», «Жихарка»*;
4. совместные и самостоятельные игры с настольными театрами;
5. изготовление для родительского собрания пригласительных билетов, игрового поля, атрибутов (коса, царевна-лягушка на болоте, яблоня, жетоны, разрезные картинки, карточки с заданиями);
6. подготовка к чаепитию (родители пекут пироги, готовят чай).

**Мотивация**  
Дети рассматривают выставку книг и иллюстраций к русским народным сказкам. В группу приходит Незнайка и говорит, что пришел на чай с пирогами, а в гости его пригласил медведь из сказки *«Машенька и медведь»*. Но идти один через сказочный лес он боится. Просит ребят помочь ему найти дорогу и вместе пойти в гости к медведю.

**Организационный момент***(деление на команды)*  
***Незнайка:***  
- Ребята, у меня есть карта сказочного леса, только дорожек там много. Мы с вами разделимся на три команды: первая пойдет по синей дорожке, вторая - по красной, третья - по желтой. Так мы увидим, чья дорожка быстрее приведет нас в гости к медведю.  
**Ход  викторины**  
*Дети делятся на команды с помощью цветных жетонов   
и рассаживаются за столы, обозначенные соответствующим цветом. Незнайка приглашает родителей присоединиться к своим детям,   
так как идти  без взрослых нельзя.*  
***Воспитатель:***  
- Ребята, хорошо ли вы помните русские народные сказки? Как вы думаете, почему их так называют? (Ответы детей).   
Дорога будет трудной. Вы готовы встретиться с чудесами и загадками, ответить на все вопросы сказочного леса, преодолеть все препятствия? – Тогда в путь! Только скажите мне сначала, какие волшебные предметы или существа помогают сказочным героям путешествовать. (Ответы детей: сапоги-скороходы, ковер-самолет, летучий корабль, клубочек, метла, ступа, печка, избушка на курьих ножках, серый волк, Сивка-бурка).  
***Незнайка:***  
- А у меня тоже есть волшебный клубочек. Наверное, он поможет нам путешествовать.  
Воспитатель берет у Незнайки клубочек, подбрасывает его несколько раз и говорит: «Смотрите, клубочек-то живой! И он нам укажет путь».

*Правила игры-путешествия*

1. каждый раз выбор задания происходит с помощью клубочка (взрослый катит клубок до заранее определенного места);
2. получив и выполнив задание правильно, команда получает право одного хода по игровому полю (ведущий передвигает фишку-человечка на 1 кружок вперед);
3. если задание не выполнено или выполнено неверно, команда пропускает ход, а игрок, давший неправильный ответ, отдает какую-либо свою вещь (фант) ведущему; если участники других команд знают правильный ответ, то в порядке очереди они могут ответить и получить дополнительный ход;
4. в конце игры проводится розыгрыш фантов, что помогает достичь финиша отставшим командам: команда, отыгравшая свой фант, получает право очередного хода по игровому полю, пока не достигнет финиша.

Первое задание***«Кузовок со сказками»***  
***Воспитатель*** предлагает всем играющим кузовок со словами:  
- Вот тебе кузовок, клади в него сказку, дружок,  
Обмолвишься, отдашь залог!  
***Ответ*** играющего:  
- Я положу в кузовок сказку… (название).

Второе задание***«Путаница»***  
Каждой команде предлагается карточка с перепутанной сказкой. Отгадав сказку, дети должны сказать, что в ней перепутано.

1. *Сказка «Шарик, тростинка и ботинок».*

Жили–были шарик, тростинка и ботинок. Пошли они в лес дрова рубить. Дошли до реки и не знают, как перейти через реку.  
Ботинок говорит шарику:  
- Шарик, давай на тебе переплывем!  
- Нет, ботинок! – отвечает шарик. – Пусть лучше тростинка перетянется с берега на берег, мы по ней и перейдем.  
Тростинка перетянулась с берега на берег. Ботинок пошел по тростинке, она и переломилась. Ботинок упал в воду. А шарик хохотал, хохотал, да и лопнул!

1. *Сказка «Гном и лев»*

Подружился лев с гномом, и вздумали они вместе горох сеять. Гном сказал: «Мне корешок, а тебе, Лева, вершок.»  
Выросла славная морковь; гном взял себе корешки, а Леве отдал вершки. Поворчал Лева, да делать нечего.  
На другой год говорит гном льву:  
- Давай опять вместе сеять.  
- Давай! Только теперь ты себе бери вершки, а мне отдай корешки, - уговаривается Лева.  
- Ладно, пусть будет по-твоему,- сказал гном и посеял горох.  
Добрый горох уродился. Гном получил вершки, а Лева – корешки. С тех пор у льва с гномом и дружба врозь.

1. *Сказка  «Лена и тигр»*

Жили-были мама и папа. И была у них дочка Леночка. Пошла Леночка в лес за орехами и заблудилась. Набрела на избушку, а в избушке жил большущий тигр. Стала она у него жить, кашу варить. Задумала Лена убежать, напекла блинов и велела тигру их отнести маме и папе, а сама в рюкзак спряталась. Пришел тигр в город, а там кошки как стали на него мяукать! Испугался тигр, рюкзак бросил и убежал. А Лена вернулась к маме и папе живая и невредимая.

Третье задание ***«Назови сказку правильно»***  
***Незнайка:***  
- А я тоже знаю сказки! Можно расскажу?  
Играющим необходимо вспомнить и  дать правильные названия сказок.

|  |  |
| --- | --- |
| «Сестрица Аленушка и братец Никитушка» «Иван-царевич и зеленый волк» «Лисичка-сестричка и серая мышь» «Перышко Финиста – ясна-филина» «По собачьему веленью» «Дарьюшкина избушка» | «Сивка-будка» «Плавучий корабль» «Волк и 7 тигрят» «Пашенька и медведь» «Гуси-вороны» «Царевна-индюшка» |

Четвертое задание***«Измени концовку сказки»***  
Участникам игры предлагается изменить концовку сказки *«Колобок».* Как можно помочь колобку, чтобы его не съела лиса?

Пятое задание***«Отгадай название сказки»***  
*(для родителей)*  
Родителям необходимо отгадать названия сказок, отрывки из которых будут инсценировать дети: *«Заюшкина избушка», «Гуси-лебеди», «Жихарка»*.  
Пока актеры под руководством ведущего готовятся за ширмой к представлению, родители и оставшиеся в зале дети разучивают подвижную игру *«Теремок»* по сюжету одноименной сказки. На роли героев сказки можно выбирать как детей, так и родителей.

Шестое задание***«Собери сказку»***  
Дети получают по одному набору разрезных картинок к сюжету какой-либо русской народной сказки. Детям необходимо собрать иллюстрацию к сказке и определить ее название.

Седьмое задание ***«Книжная ярмарка»***  
Ребятам предлагается набор книг (5-6): из них все книги, кроме одной, с русскими народными сказками. Необходимо найти лишнюю книгу и объяснить свой выбор.

Восьмое задание***«Песенки сказочных героев»***  
Участникам игры необходимо определить, каким персонажам принадлежат песенки или слова из сказок.

|  |  |
| --- | --- |
| У меня не усы, а усищи,  Не лапы, а лапищи,  Не зубы, а зубищи –  Я никого не боюсь! | Не садись на пенек, Не ешь пирожок! Неси бабушке, Неси дедушке! |
| Мамки, няньки, собирайтесь, снаряжайтесь! Испеките мне к утру мягкий белый хлеб, Какой я у моего родного батюшки ела. | |

|  |  |
| --- | --- |
| Ясни, ясни на небе звезды,  Мерзни, мерзни, волчий хвост! | |
| Аленушка, сестрица моя! Выплынь на бережок. Костры горят высокие, Котлы кипят чугунные, Ножи точат булатные, Хотят меня зарезати! | Несет меня лиса За темные леса, За быстрые реки, За высокие горы… Котик-братик,  Спаси меня! |

**Заключительная часть**

***Незнайка:***  
- А сколько у нас в кузовке вещей скопилось? Что мы с ними делать будем?  
***Воспитатель:***  
- Мы эти вещи разыграем. Игра называется ***«Фанты»***. Я буду доставать по одной вещи и спрашивать: *«Что этой вещичке сделать?»*    
А ребята будут предлагать различные задания владельцам этих вещей. Если ребенок справится с заданием, то мы вещь вернем, а команда сможет сделать ход по игровому полю.

*Варианты заданий для игры в  «Фанты»*

1. Спеть песенку какого-либо сказочного героя;
2. сказать волшебные слова, вызывающие Сивку-бурку;
3. похвастаться, как заяц из сказки *«Заяц-хваста»*;
4. повернуть избушку Бабы-яги;
5. вспомнить, где спрятана смерть Кощея  и  т.п.

Подведение итогов викторины–путешествия (проводит ведущий): все команды, преодолев трудности, дошли до финиша, победила дружба!  
***Воспитатель:***  
- Посмотрите, клубочек на полянку прикатился, зовет нас поиграть.   
Проводится игра ***«Узнайте сказку»***. Пока дети играют, родители сервируют столы к чаепитию.

***Воспитатель:***  
- Раз, два, три, четыре, пять! Буду с вами я играть!  
Все скорее в круг вставайте, сказки наши угадайте!  
Дети встают в круг, идут хороводом и произносят слова:  
- Сказки просят: «А сейчас, друзья, узнайте нас!»  
Хоровод останавливается, в середину выходит специально подготовленный ребенок и загадывает загадку. Игра повторяется несколько раз.   
Во время игры воспитатель за ширмой наряжает ребенка, исполняющего роль медведя, который он загадывает свою загадку последним.

***Варианты загадок***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| В сказке небо синее, В сказке птицы страшные. Яблонька, укрой меня! Реченька, спаси меня! *«****Гуси-лебеди****»* |  | На лесной опушке Стояли две избушки. Одна из них растаяла, Одна стоит по-старому. *«****Заюшкина избушка****»* |
| Вор пшеницу воровал, А Иван его поймал. Вор волшебным оказался, И Иван на нем катался. *«****Сивка-бурка****»* |  | Ах ты, Петя-простота, Сплоховал немножко: Не послушался кота, Выглянул в окошко. *«****Кот, петух и лиса****»* |
| Нет ни речки, ни пруда. Где воды напиться? Очень вкусная вода В ямке от копытца. *«****Сестрица Аленушка*** ***и братец Иванушка****»* |  | Вымолвил словечко – Покатилась печка Прямо из деревни К царю и царевне. И за что, не знаю, Повезло лентяю?   *«****По щучьему велению****»* |

Последним в круг выходит медведь (кто-то из родителей), загадывает загадку:  
А дорога – далека, а корзинка – нелегка.  
Сесть бы на пенек, съесть бы пирожок.  
*«****Маша и медведь****»*  
***Медведь*** (приветствуя гостей):  
- Здравствуйте! Как я рад, что вы пришли ко мне в гости! Вы были смелыми и дружными, все трудности преодолели, дорогу отыскали. За это я приготовил для вас вкусное угощение: чай с пирогами. Приглашаю всех за столы. Угощайтесь, гости дорогие!

Медведь проходит вдоль столов и угощает всех пирогами. После чаепития воспитатель говорит:

- Пора нам из сказочного леса в детский сад возвращаться. Поедем мы на волшебном поезде. Мишенька, поедешь к нам в гости? Занимайте скорее места, поезд отправляется, следующая станция – «***Детский сад***».

Дети вместе с воспитателем строятся *«паровозиком»* и с песней *«Голубой вагон»* отправляются в раздевалку, одеваются и идут гулять.