



МИНИСТЕРСТВО ИСКУССТВА
И КУЛЬТУРНОЙ ПОЛИТИКИ
УЛЬЯНОВСКОЙ ОБЛАСТИ



Ульяновская область
Центр культуры и искусства
191110, г. Ульяновск

СКАЗОЧНЫЙ КАДЕЙДОСКОП

Сборник сценариев
культурно-массовых мероприятий
для младшего школьного возраста



Ульяновск
2025

ОТ СОСТАВИТЕЛЯ

Летний период – это время, когда дети имеют уникальную возможность не только отдыхать, но и развиваться в неформальной обстановке. Проведение интерактивных видов деятельности, таких как квесты и квизы, в детских учреждениях приносит множество преимуществ, способствующих всестороннему развитию детей.

Сказочный калейдоскоп. Сборник сценариев культурно-массовых мероприятий для младшего школьного возраста / составитель : Д. В. Маркова ; Ульяновская областная библиотека для детей и юношества имени С. Т. Аксакова. – Ульяновск, 2025. – 60 с. ил.

Интерактивные виды деятельности делают процесс познания более увлекательным и запоминающимся. Игровая форма подачи материала позволяет детям легче усваивать новые знания и применять их на практике, что особенно эффективно в летний период, когда традиционные методы могут показаться скучными.

Так же, квесты и квизы часто требуют работы в командах, что способствует формированию дружеских отношений между детьми. Они учатся сотрудничать, делиться идеями и принимать решения совместно, что укрепляет командный дух и развивает социальные навыки. Участие в квестах и квизах помогает детям развивать эмоциональный интеллект. Они учатся управлять своими эмоциями, справляться с неудачами, радоваться успехам как своим, так и товарищей по команде.

Многие интерактивные мероприятия проходят на свежем воздухе и включают физическую активность, что положительно сказывается на здоровье детей. Это помогает поддерживать физическую форму, развивать координацию движений и укреплять иммунитет.

В данном пособии представлены три сценария мероприятий для проведения их с детьми в летний период. Сценарии созданы на основе материалов, находящихся в свободном доступе сети интернет, отредактированы, адаптированы и апробированы в работе сотрудниками Аксаковки.

Фольклорный квест «За сказками к Змею Горынычу»

Цель:

1. Выполнить максимальное количество заданий, лежащих на пути в страну сказок, преодолеть все препятствия.
2. Развивать умение общаться, повышать познавательную мотивацию к школе, чувствовать уверенность в своих силах.
3. Развивать творческие способности, фантазию и воображение.

Возрастная категория: дети подготовительной к школе группы, первоклассники.

Количество участников: 10-15 человек (при большем количестве, участников делят на две группы и увеличивают количество деталей карты Страны сказок, чтобы вручить по кусочку каждой команде)

Герои квеста: ведущий, кикимора, Ядвига (сестра Бабы Яги), Змей-Горыныч.

Оборудование и оформление:

Площадка кикиморы: вырезанные из цветного картона трафареты боковых кочек, картинки с героями сказок (на них изображены – Колобок, Змей Горыныч, Кощей, Иван-дурак, Царевна-Лягушка и другие герои сказок); карточки с зашифрованными сюжетами сказок в виде эмодзи-ребуса, мо-заики с иллюстрациями сказок, «письма» от героев сказок, деталь мозаики – карты Страны Сказок.

Площадка Ядвиги: «котелок» для зелья, корзина с атрибутами для игры «Средобное-несредобное», сундучок с волшебными предметами из сказок (туфелька Золушки, яблоко, Колобок, волшебное зеркальце и др.), деталь мозаики – карты Страны Сказок.

Площадка Змея-Горыныча: на стеллажах книги для игры «Четвертый лишний», деталь мозаики – карты Страны Сказок.

Время: 30-40 минут.



4

Ход квеста

1. Приветствие. Правила игры.

Ведущий: ребята, сегодня у нас в библиотеке произош-ло ужасное преступление. Змей Горыныч украл все наши сказки, и мы не знаем, как нам быть. Ведь библиотека без сказок как птица без крыльев. ы – наша последняя надежда, ведь мы уверены, что вы – наши постоянные читатели, смо-жете нам помочь. Нам нужно найти сказки, которые унес на своих крыльях и спрятал глубоко в пещере Змей Горыныч. Отыскать их не просто, нужно выполнить все задания. За правильно выполненное задание вы будете получать часть карты Страны Сказок (карточку). И как только мы её собе-рём – волшебство сработает и сказки вернутся на свои мес-та.

Для начала давайте создадим себе хорошее настроение (игра «**А здесь ли сегодня...**»). Ведущий задает вопросы, а дети отвечают аллодисментами.

- *здесь ли сегодня наши дети?* (дети хлопают);
 - *а здесь ли сегодня те, кто любит сказки?*
 - *а здесь ли сегодня те, кто ни разу не плакал?*
 - *а здесь ли сегодня те, кто любит сладости?*
 - *а здесь ли сегодня те, кто считает себя умным и красивым?*
 - *а здесь ли сегодня те, кому здесь нравится?*
- А сейчас нам нужно отправляться. Ну что, вы готовы?

Ведущий проводит группу на первую площадку

Кикимора: Здравствуйте, ребята! Куда это вы направля-етесь?

Дети отвечают.

Кикимора: Что ж, просто так вы через мои болота не пройдёте. Без моей помощи вам не обойтись.

Ведущий: Помоги нам, пожалуйста, Кикимора, нам сроч-но нужно сказки спасти.



5

Кикимора: Ладно, помогу я вам, но сначала вы со мной поиграйте, да задания мои выполните, а то скучно мне одной на болоте сидеть.

Первое препятствие – пройти по болотным кочкам, но они не простые. «Наступив» на кочку определенного цвета, надо выполнить какое-либо действие. Будьте внимательны!

Кикимора показывает по очереди «цветные кочки», участники должны выполнять определенные действия, в зависимости от их цвета.

1. Желтая кочка – нужно один раз подпрыгнуть;
2. Красная кочка – хлопнуть в ладоши!
3. Зеленая кочка – 2 раза подпрыгнуть;
4. Синяя кочка – нужно подпрыгнуть, подняв руки вверх;
5. Коричневая кочка – присесть на корточки.

Второе препятствие – теперь нужно отгадать героев сказок.

Ребята по очереди открывают пластиковые контейнеры от шоколадных яиц, в них спрятаны карточки с изображениями сказочных героев. Нужно угадать всех героев.

Третье препятствие – попробуйте угадать сказку по эмодзи-ребусу.

Кикимора показывает карточку с заданием, ребята по очереди отгадывают, какая сказка зашифрована в ребусе (Приложение 1.).

Кикимора: Молодцы! Справились с моими заданиями, повеселили. А на прощание я вам дам волшебную вещь, которую по пути выронил Змей Горыныч – это часть карты Страны Сказок. Удачи в пути, ребята!

Ведущий ведёт детей на следующую площадку.

Ядвига: Здравствуйте, ребята! Узнали меня?

Дети отвечают.

Ядвига: Я двоюродная сестра Бабы Яги – Ядвига. А куда вы путь держите?

Ответы детей.

Ядвига: Помочь я вам могу, но сначала пройдите мои испытания.

Я петала на метле
Пироги пекла в золе,
По избе кота гоняла
Да загадки сочиняла

В гости к Лешему сходила,
Все отгадки позабыла.
Помогите мне, ребята,
Отгадать мои загадки?

Ядвига: Ребята, а вы умеете отгадывать загадки? Но у меня загадки не простые, могут быть с обманом

Слушайте внимательно:

У Алёнушки сестрицы
Унесли братишку птицы.

Высоко они летят,
Далеко они глядят...

(русская народная сказка «Гуси-лебеди»)

Уплетая калачи

Ехал парень на печи.

Прокатился по деревне
И женился на царевне?

(русская народная сказка «По щучьему велению»)

Он красив, силен, могуч,

Он грознее – грозных туч,

И умнее всех, нет слов, –

Много у него голов.

(Змей Горыныч)

Перепахана золою с головы до самых ног

Но добра она душою и красива как цветок

День и ночь в трудах, заботах

Сшить, приготовить, достирать...

Дружит девушка с работой

Как скажите её звать?

(Золушка)

В сказочном лесу живёт

Очень любит сладкий мёд

Всё пытит он Ух да ух

Толстый мишка ...

(Винни пух)

Ядвига: Ну что же, молодцы, всё угадали!

Ядвига: Ну что же, детки-конфетки, хотите покататься на моей метёлочке? Давайте поиграем в игру съедобное и несъедобное. Помогите мне сварить чудо зелье. А то бо-леть я стала, Вы мне можете?

Прокатитесь на моей метёлочке и принесите мне из корзины только съедобные предметы.

Дети строятся по одному друг за другом

около стола с предметами,

Ядвига даёт первому ребёнку метлу для полёта,

а сама встает у противоположной стены

рядом с котлом и произносит слова:

«Цамба-драмба-зребешок,

Жаб зажаренных мешок!

Кроли-троли-профитроли

Без горчицы и без соли!

Поколдую, пошепчу,

Посолю да потерчу!

Сделаю всё, что захочу!»

Дети по очереди летают на метле, принося

по одному съедобному предмету из корзины в котёл.

Игра заканчивается, когда

все съедобные предметы уже в котле.

Ядвига: А сейчас я предлагаю вам немного отдохнуть и вспомнить, какие звери живут в лесу. **«Метёлка волнуется раз...»**

Когда я скажу: «Лесная фигура на месте замри», все вы должны превратиться в лесных зверей.

Ядвига: Хорошо, вы справились с моим заданием! Но для того чтоб отправиться дальше, вам нужно узнать волшебные предметы. Сейчас посмотрим, как вы справитесь с заданием **«Ларец сказок»**



*Дети по очереди достают
предметы из сундука и называют сказку и героя,
которому принадлежит эта вещь.*

Ядвига: Молодцы! Вы справились со всеми моими заданиями. Вот вам часть карты Страны Сказок. Надеюсь, она вам пригодится. Доброго пути!

*Ведущий ведет детей в пещеру Змея Горыныча.
Все участники подходят в «пещеру»,
там спит Змей Горыныч.*

Ведущий: давайте разбудим Змея Горыныча! Ведь нам нужно сказки спасать!

*Дети будят Змея Горыныча.
Змей Горыныч выглядывает из пещеры,
потряхивается, здоровается с детьми.*

Змей Горыныч: (зевает) Здра-а-а-а-вствуйте, ребята! За-чем пожаловали?

Ответы детей

Ведущий: милый Горыныч, мы пришли к тебе за сказками. Отдай нам, пожалуйста, сказки.
Детям они очень нужны!

Змей Горыныч: Хитро вы придумали! Но просто так я вам сказки не отдам!
Сначала пройдите мои три испытания!

Первое испытание:
Я буду называть слово или фразу из сказки, а вы отгадывайте названия сказок. Начнем!

1. Тянут-потянут, вытянуть не могут! (Репка)
2. Не ешь меня, Лиса, я тебе песенку спою! (Колобок)
3. Козлятушки-ребятушки... (Волк и семеро козлят)
4. Кто-то в невысоком живет? (Теремок)
5. Вот она легла сама на лавочку... (Лисичка со скалочкой)
6. Молочная река, кисельные берега... (Гуси-лебеди)

Второе испытание – игра «Покажем эмоции» (уметь выражать эмоции, различать их, показывать с помощью мимики).

Нужно будет показать мимикой и голосом разные эмоции:

- рассерженного волка;
- злого Кошеля Бесмертного;
- довольного Кота-в-Сапогах перед миской сметаны;
- хитрую лису Алису;
- зайца Хвасту, увидевшего волка.

Третье испытание – найди лишнюю сказку.

Правила игры: в перечисленных названиях русских народных сказок нужно найти одно лишнее название (это не русская народная сказка).

1. Колобок; Теремок; Лисичка со скалочкой; Цветик-семицветик
- (лишнее – Цветик-семицветик.
Это сказка авторская, В. Катаева).
2. Маша и Медведь; Чебурашка и крокодил Гена; Репка; Гуси-лебеди.
3. Курочка Ряба; Василиса Прекрасная; Золотой ключик, или приключения Буратино; По щучьему велению.



4. Сивка-бурка; Снегурочка; Морозко; **Приключения Чипolino.**

5. Зайкина избушка; **Айболит**; Волк и семеро козлят; Лиса и журавль.

6. **Серебряное копытце**; Вершки и корешки; Крошечка-Хаврошечка; Мужик и медведь.

7. Сестрица Алёнушка и братец Иванушка; Два Мороза; Иван, вдовый сын; **Сказка о золотом петушке.**

Горыныч: Хорошо, справились с моими заданиями! Вот вам последняя деталь карты Страны Сказок. Соберёте и вернётся ваши сказки. А я пойду попробую уснуть...

Ведущий: Спасибо, Горыныч! Ребята! Давайте скорее соберём карту.

Дети собирают карту Страны Сказок.

Ведущий: Отлично! Давайте проверим, вернулись ли сказки на места? Идём скорее в Читальный зал, читать сказки, которые вернулись!

Ведущий ведёт детей в читальный зал, смотрят книги на полках, подтверждают, что сказки на месте. Дружно хлопают.

Ведущий: Ура! Наше путешествие закончилось. Мы на-шли сказки, не испугались Змея Горыныча. Теперь можно почитать любимые сказки!



12

Приложение 1

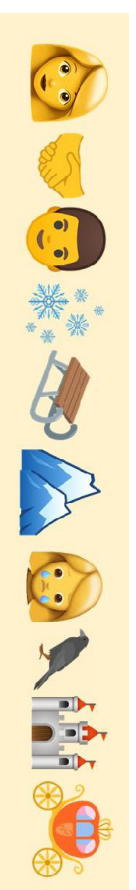
Материалы для фольклорного квеста «За сказками к Змею Горынычу»

Эмодзи ребусы:

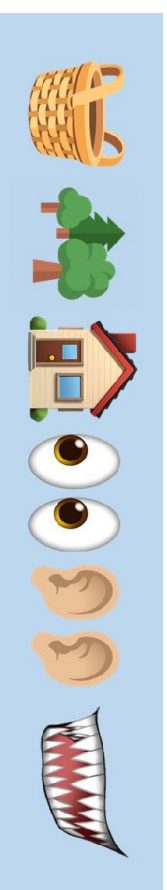
Сказка о царе Салтане



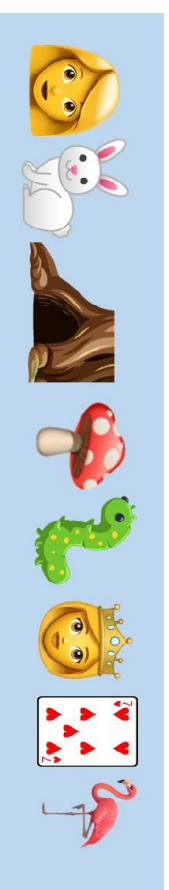
Снежная королева



Красная шапочка

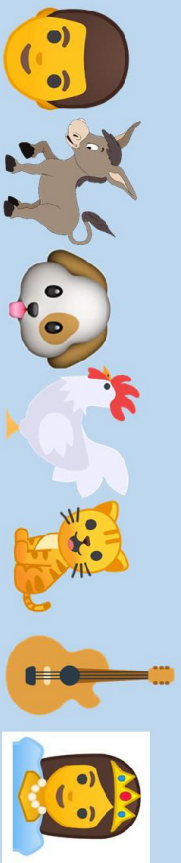


Алиса в Стране чудес



13

Бременские музыканты



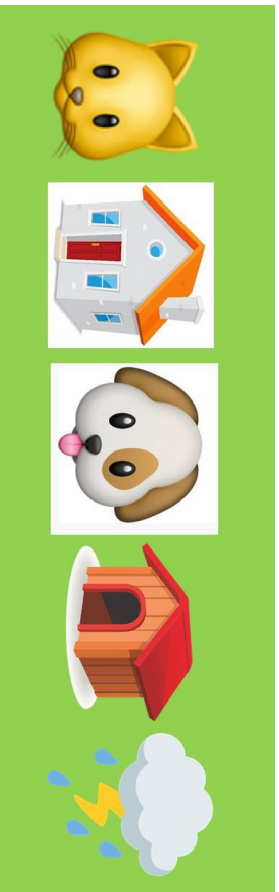
Простоквашино



Кот в сапогах



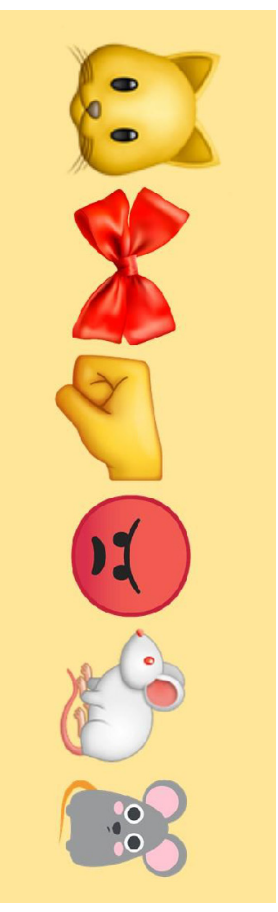
Котёнок Гав



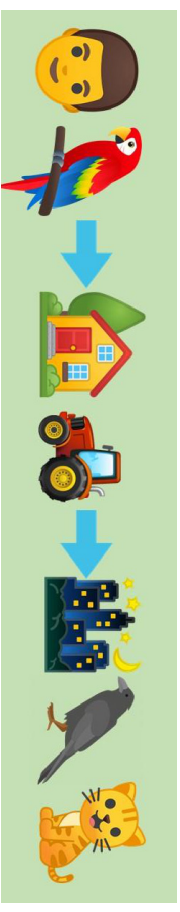
У Лукоморья

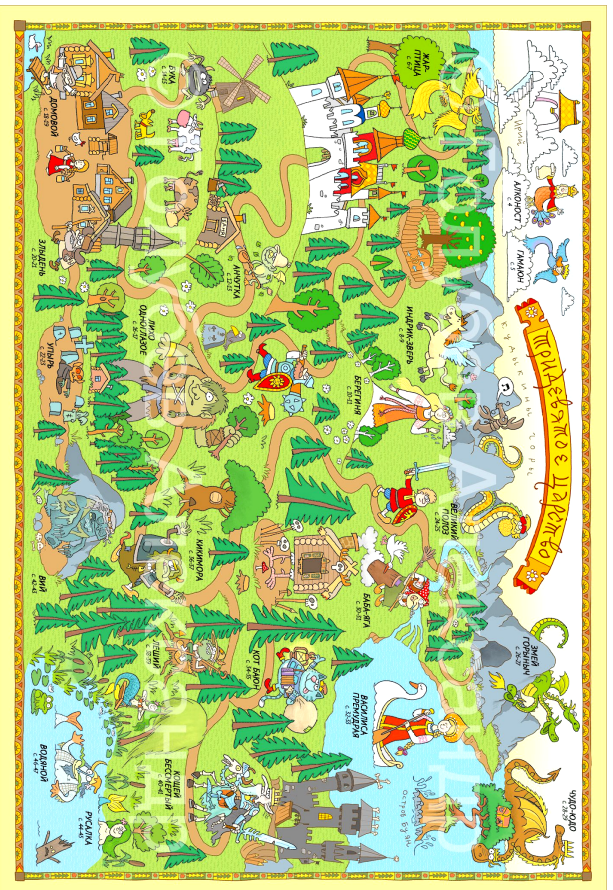


Кот Леопольд



Возвращение блудного попугая





Пиратский квест «Йо-хо-хо»

Цели:

1. Способствовать взаимодействию и сотрудничеству между детьми через выполнение совместных заданий.
2. Познакомить детей с морской тематикой, пиратской культурой и основами решения головоломок.
3. Стимулировать детей к физической активности через игровые задания и соревнования.
4. Дать возможность детям проявить свою креативность в процессе выполнения заданий и создания артефактов.

Возрастная категория: дети подготовительной к школе группы, первоклассники, второклассники.

Количество участников: 10-15 человек (при большем количестве, участников делят на две группы)

Оборудование и оформление:

Начало квеста: колба или бутылка для письма, письмо на крафтовой бумаге, джутовая нить.

Площадка Порт: мозаики кораблей, разрезные карточки для игры «Найди пару»

Площадка Море: оборудование не требуется

Площадка Рыбалка: на стеллажах книги для игры «Чет-вертый лишний», деталь мозаики – карты Страны Сказок.

Площадка Остров: два листа с шифрами, зашифрованная фраза, распечатанная на двух листах, сундук с «сокровищами» (книги, диплом участника, фото кота-пирата)

Время: 30-40 минут



Ход квеста

*(Ведущий собирает детей вокруг
и показывает бутылку с запиской:
Письмо 1 в Приложении 2)*

Ведущий: Привет, юные искатели приключений! Сегодня мы отправимся в захватывающее путешествие, полное тайн и сокровищ. Все началось с этой бутылки, которую мы нашли на берегу. Внутри записка от самого капитана Джека Водогрея! Он оставил нам послание о сокровищах, скрытых на необитаемом острове. Но чтобы добраться до них, нам нужно пройти через испытания!

Первая площадка – Порт

Ведущий: первое наше задание – это Порт! Здесь мы подготовимся к нашему морскому путешествию. Любому пирату нужен корабль! Первое испытание – собрать мозаики с изображениями различных кораблей. Вы должны собрать их как можно быстрее!

(Дети собирают мозаики)

Ведущий: Отлично, теперь давайте проверим ваши знания пиратского «слэнга»! У меня есть несколько карточек, разделенных на половинки, с одной стороны обычное название, с другой – пиратское. Ваша задача – правильно сопоставить половинки. Готовы?

(Дети работают над заданием и обсуждают)

Вторая площадка – Море

Ведущий: Теперь мы отправляемся на море! Здесь нас ждут новые приключения. А пока что, нужно подготовить команду. Ведь все моряки должны уметь слушать капитана и выполнять приказы по кораблю:

Подвижная игра «На борту»
Лево руля! – все бегут к левому борту
Право руля! – все бегут к правому борту
Нос! – все бегут вперед.
Корм! – все бегут назад.
Поднять паруса! – все останавливаются и поднимают руки вверх.
Драить палубу! – все делают вид, что моют пол.
Пшечное ядро! – все приседают.
Капитан на борту! – все замирают, встают по стойке «смирно» и отдают честь.

Третья площадка – Рыбалка

Ведущий: Море успокоилось, пора добыть пропитание и укрепить наши силы! На этом этапе нам нужно будет поймать рыбок и разгадать загадки. Каждая разгаданная загадка поможет нам продвинуться дальше к сокровищу!

*(Ткань в виде «моря», на них лежат цветные рыбки,
на обратной стороне каждой рыбки загадка.
На каждой рыбке прикреплена металлическая кнопка,
дети ловят их на удочку, на конце которой магнит.
По очереди дети ловят рыбок и отгадывают загадки.)*

Отлично! Теперь, когда мы поймали всех рыбок, у нас есть карта сокровищ. Давайте посмотрим, что на ней написано!



(Дети открывают свиток с нарисованной картой, где указано местонахождение клада.

Письмо 2 из Приложения 2)

Четвертая площадка – Остров

Ведущий: Итак, мы наконец-то прибыли на необитаемый остров! Здесь нас ждет последнее испытание – найти сундук с сокровищами. У вас есть карта, но, чтобы открыть сундук, вам нужно разгадать ребус – это код от замка!

(Дети решают ребус с фразой

«Как вы яхту назовёте – так она и поплывёт»)

Ведущий: Потрясающе! Вы справились с заданиями и теперь можете открыть сундук!

Дети открывают сундук и находят сокровища – фото кота-пирата по имени Джек Водогрей, книги про пиратов и морские приключения, диплом участника и др. (Приложение 2)

Ведущий: Поздравляю вас, юные пираты! Вы прошли все испытания и нашли сокровища капитана Джека Водогрея! Надеюсь, это приключение запомнится вам надолго. Спасибо за участие!

(Заключительное слово и завершение мероприятия)

Приложение 2

Материалы для пиратского квеста

«Йо-хо-хо»

Письмо 1.

Думаю, вряд ли кто-нибудь найдёт моё письмо, но если вы читаете его, то должны знать, что на этой земле раньше жила семья пиратов, и у нас есть тайна, которую вам предстоит разгадать...

Ищите следующую подсказку на моём корабле...

Таинственный пират
Джек Водогрей

Письмо 2.

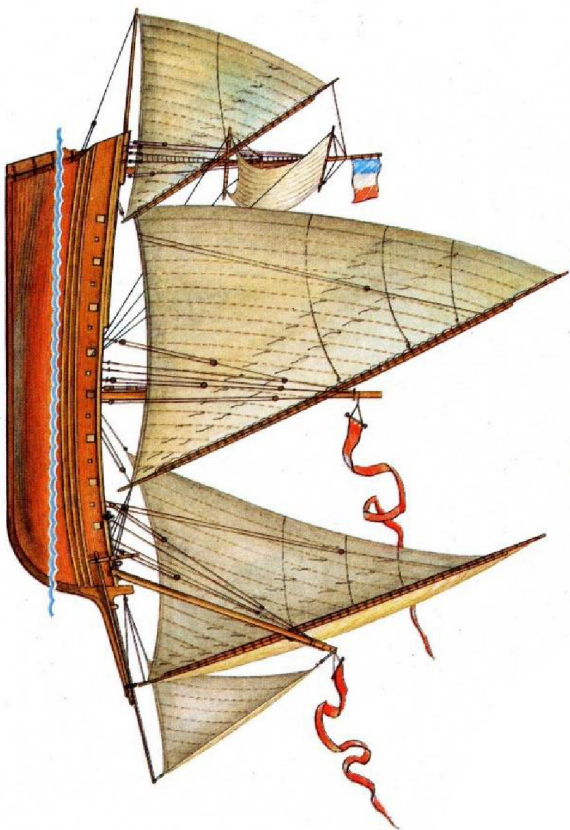
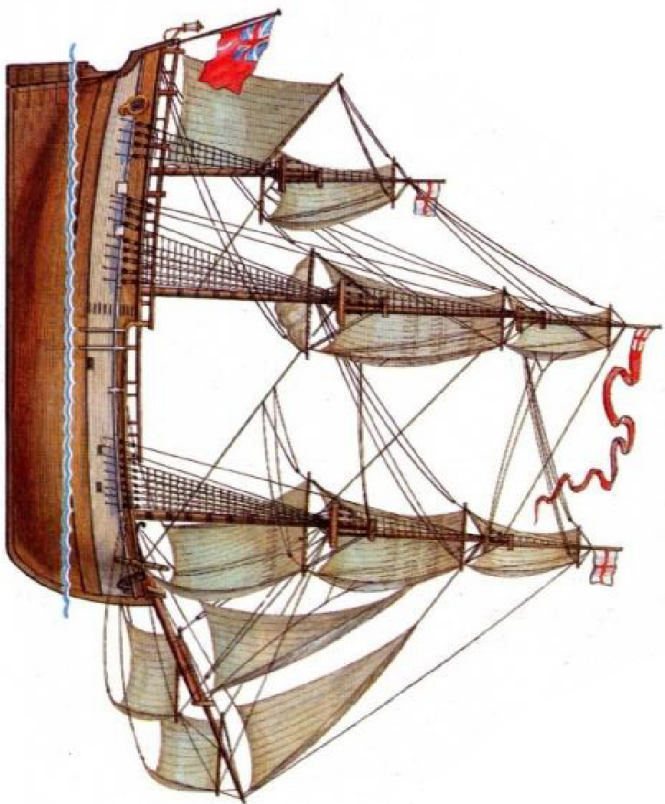
Если вы читаете это письмо, значит вы умеете читать. А ещё это значит, что вы нашли мой корабль. На нём вы отправитесь в путь к Неизведанному острову, на котором спрятан сундук сокровищ!

Карта с местоположением сокровища изображена на оборотной стороне этого письма. Удачи, юные пираты!

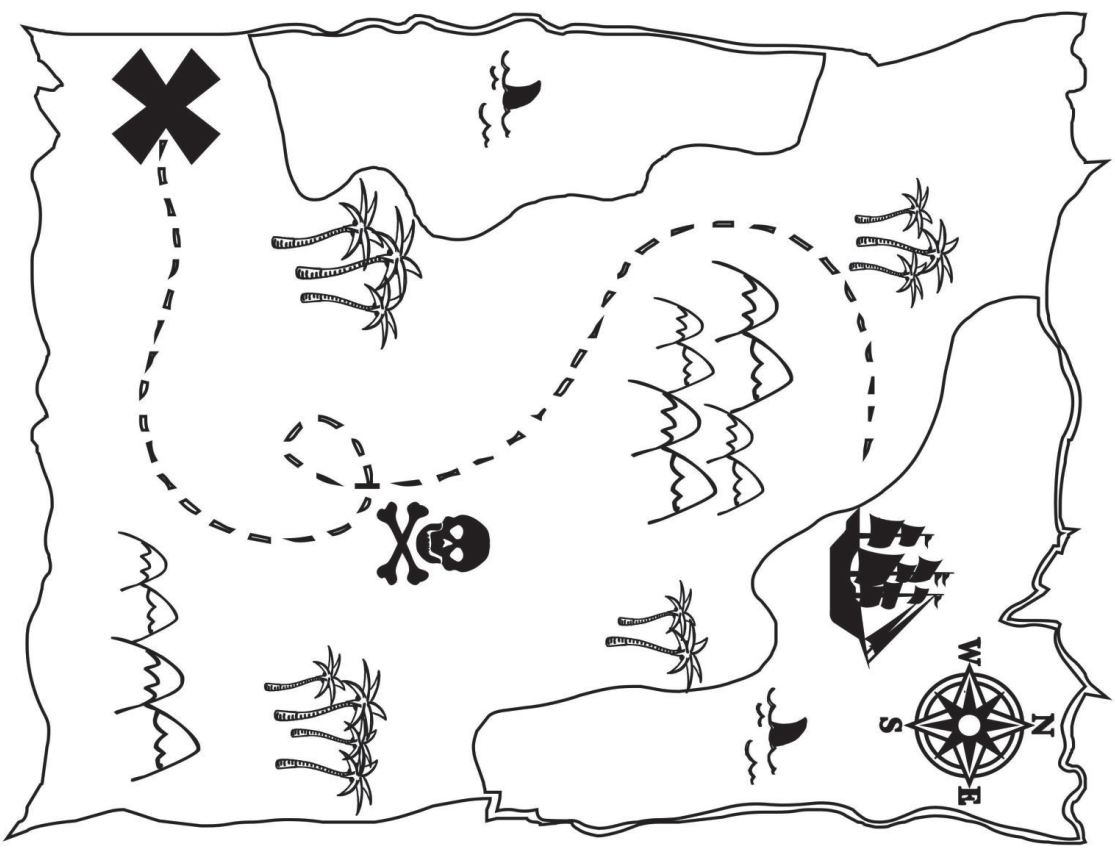
Грамотный пират
Джек Водогрей



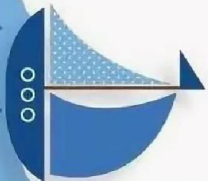
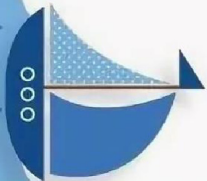
Кораблі для мозаики



Карта сокровищ



Карточки «Найди пару»

	Генеральная уборка корабля
	Аврал
	
	Стоп-кран корабля
	Якорь
	

	Устройство для измерения глубины моря
	Эхолот
	
	Лестница на корабле
	Трап
	

Срочно собраться

Свистать всех наверх

Назначенная встреча
кораблей в море

Рандеву

Приспособление,
служащее для подъема
затонувших судов

Понтон

Опасность

Полундра

Оптический прибор
для наблюдения

Перископ



Горизонтальный ярус
корабля, пол на корабле

Палуба



Отчалить

Отдать швартовы



Помыть полы

Отдраить палубу



Наклон корабля



Крен



Рыбное стадо



Косяк



Офицерская комната
на корабле



Каюта



Застекленное окно
на корабле



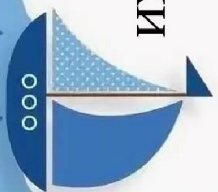
Иллюминатор



Закрывать двери



Закрывать люки

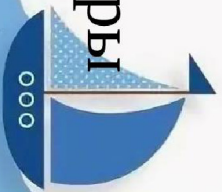


Закрывать окна



Закрывать

илюминаторы



Дежурный на корабле



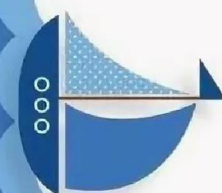
Вахтенный



Пробоина, разрыв,
прореха на корабле



Брешь





Шифр

А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З	И	К	Л
□	▣	▤	▥	▦	▧	▨	▩	▪	▫	▬
Р	С	Т	У	Ф	Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ъ
▮	▯	▰	▱	▲	△	▴	▵	▶	▷	▸
х	ц	ч	ш	щ	ъ	ы	ю	я	а	б
▹	►	▻	▼	▽	▾	▿	▸	▹	►	▻











☐ ☐ * ☐ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

✂ □ ✕ ⊖ ⊖ □ ⊞

--

⊕ ⊖ ⊕ ⊎ ⊍ ⊔ ⊕ ⊗

Портрет Джекa Водорea



Диплом участника квеста



Литературный квиз «Загадки русских слов»

Цели:

1. Способствовать лучшему усвоению правил русского языка, грамматики и орфографии через интерактивные задания.
 2. Помочь детям развивать навыки чтения, письма и устной речи, а также расширить их словарный запас.
 3. Повысить интерес детей к изучению русского языка через игровые и развлекательные форматы, что способствует обучению более увлекательным.
 4. Содействовать взаимодействию между участниками, развивая навыки командной работы и сотрудничества в процессе выполнения заданий.
 5. Стимулировать детей к анализу и логическому мышлению через решение задач и выполнение вопросов, требующих размышлений.
- Оборудование и оформление:** ноутбук, микрофон, колонки, телевизор или проектор для трансляции презентации на экран, выставочный стенд с книгами по тематике квиза, папка ведущего с текстом заданий и ответами, презентация (её необходимо скачать по ссылке <https://аксаковка.рф/внедрайте/издания-библиотеки/#prtx>)



или QR-коду).

На каждую команду: стол, стулья по количеству участников команды, бланки ответов для каждого раунда, ручка.

Время: 30-40 минут

Возрастная категория: 3-4 классы

Количество участников одной команды:

от 4 до 7 человек.



Ход мероприятия.

(на экране включена презентация)

Ведущая: Здравствуйте, ребята! Сегодня в нашей библиотеке состоится литературная игра – квиз «Загадки русских слов». Квиз – это соревнование, во время которого, вы – участники команд будете выполнять разные задания и отвечать на вопросы. В ходе игры, вы сможете проверить не только свои знания, но и показать свои лучшие качества: смекалку, эрудицию, находчивость, логическое мышление, умение работать в команде.

В игре примут участие 4 команды. Каждая команда занимает места за своим столом. На каждом столе лежит лист цветной бумаги, это цвет вашей команды. Оценивать ваши ответы, следить за ходом всей игры и подводить итоги будет строгое жюри. В состав жюри входят: (представление жюри) Победит команда, которая наберёт больше всего баллов (очков).

Правила игры:

1. Игра будет состоять из 7 раундов.
2. В каждом раунде команды получают по 1 бланку.
3. В бланках под каждым вопросом будет подсказка с несколькими вариантами ответов. Задача команд выбрать правильный ответ и подчеркнуть.
4. На обсуждение каждого вопроса у команд будет 30 секунд. Обсуждать ответы надо так, чтобы соперники не услышали ваши ответы.
5. За каждый правильный ответ начисляется – 1 балл.
6. Ведущие зачитывают вопрос, он появляется на экране. Команды получают бланк.
7. После каждого раунда бланки с ответами представителям команд сдают жюри.
8. В это время на экране все увидят правильные ответы. Команды могут проверить свои ответы.

9. Каждый игрок команды должен понимать, что Игра – это игра. Не стоит переносить игровую конкуренцию в реальную жизнь.

Команды, вы готовы приступить к игре? Тогда мы начинаем. Желаю всем успехов!

1 Раунд называется: «Сказка сказывается...»

Ведущая: Во многих сказках часто можно встретить слова, которые на первый взгляд не совсем понятны, их ещё называют устаревшими. Объяснение их значения мы найдём (взять с выстаек словаря) в «Толковом словаре...». Составил его Владимир Даль (показать словарь, вернуть словарь на выставку).

В детстве каждому из нас читали сказки про удалых молодцев, про красных девиц. Даже начинались они необычно: «В некотором царстве, в некотором государстве...».

В известной русской народной сказке «Колобок» (ведущая берёт книгу с выстаек и зачитывает): «Жили-были старик со старухой. Вот и говорит старик старухе: Поди-ка, старуха, по коробу поскреби, по сусеку помети, вот и наскребёшь муки на колобок»

Вопрос 1. Что такое сусек? (ведущая раздаёт бланки командам)

- А) Короб
- Б) Корзина
- В) Ящик
- Г) Сумка

Время пошло! – Время, отведённое для ответа на 1-й вопрос 1-го раунда, закончилось.

Ведущая:

Слушаем отрывок из сказки «Заюц-хваста» (ведущая берёт книгу с выстаек и читает):

«Жил – был заяц в лесу: летом ему было хорошо, а зимой плохо – приходилось к крестьянкам ходить, овёс воровать».



Стал он хватать:

У меня не усы, а усищи, не лапы, а лапищи, не зубы, а зубищи – я никого не боюсь. Рассказали другие зайцы тётке вороне про этого хвасту. Пошла ворона хвасту разскивать и нашла его под **кокоринной**».

Вопрос 2. Что такое кокорина?

А) Пень

Б) Дерево

В) Яма

Г) Сучок

Время пошло! – Время, отведённое для ответа на 2-й вопрос 1-го раунда, закончилось.

Ведущая: Слушаем отрывок из сказки Владимира Далея «Лиса и мужик» (*ведущая берёт книгу с выставки и читает*):

«Жила-была кума-Лиса: надоело Лисе на старости своей о себе промышлять, вот и пришла она к мужику на ночь лег проситься. Сжалился мужик, пустил лису, а она ему и говорит: Мужичок, мужичок, спрячь мой **лапоток**!»

Вопрос 3. Объясните значение слова «Лапоток»?

А) Хлеб

Б) Обувь

В) Рубашка

Г) Воротник

Время пошло! – Время, отведённое для ответа на 3-й вопрос 1-го раунда, закончилось.

Ведущая: Наверное, трудно найти человека в нашей стране, который бы не знал и не любил сказки гениального русского поэта Александра Сергеевича Пушкина.

Поэт всегда восторгался богатством, выразительностью русского языка. В его сказках также можно встретить много устаревших слов (*ведущая берёт книгу с выставки и читает*):

Жил старик со своею старухой
У самого синего моря;

Они жили в ветхой землянке
Ровно тридцать лет и три года.

Старик ловил **неводом** рыбу.

– Узнали сказку Пушкина? (*ответ детей*)

Вопрос 4. Что такое невод?

А) Удочка

Б) Сачок

В) Сеть (рыболовная)

Г) Садок

Время пошло! – Время, отведённое для ответа на 4-й вопрос 1-го раунда, закончилось.

Ведущая: И последний отрывок из русской народной сказки «Кочеток и Курочка» (*ведущая берёт книгу с выставки и читает*):

«Жили-были курочка с **кочетком**. Пришли они в лес по орехи. Кочеток залез на орешню орехи рвать, а курочке велел на земле подбирать. Кочеток кидает, а курочка подбирает».

Вопрос 5. Кто такой «КОЧЕТОК»?

А) Колобок

Б) Петушок

В) Мышь

Г) Свинья

Время пошло! – Время, отведённое для ответа на 5-й вопрос 1-го раунда, закончилось.

Ведущая: Время выполнять задание 1 раунда у команд закончилось. Просим передать свои бланки жюри. (*Собрать бланки*). А пока жюри подводит итоги, проверим свои ответы. Внимание на экран.

Ведущая 1: Правильные ответы: *(дети или ведущая по очереди читают ответы с экрана)*

Сусек – ящик, в котором хранилась мука или зерно.

Кокорина – пень, коряга

Лапоток – Плётёная обувь из лыка, охватывающая ступню ноги

Невод – большая рыболовная сеть.

Кочеток – Петушок

Ведущая: Жюри свою работу закончило и готово объявить итоги первого раунда. Вам слово.

(Жюри подводит итоги 1-го раунда, объясняет полученные ошибки. На сцене поставит большой флипчарт и развесит листы по цвету команд. Вписывать фломастером очки за каждый раунд)

Переходим ко 2-му раунду.

2 Раунд называется: «Допиши словечко».

Ведущая: Пословицы и поговорки каждому знакомы с детства. Они появились во времена, когда на Руси не было письменности. Их называют золотыми зёрнами русского языка, маленькими жемчужинами, сокровищами народной мудрости. Благодаря пословицам и поговоркам, наш язык становится образнее, красочнее, ярче. А сами мы становимся немного мудрее.

На экране будут появляться пословицы, где есть пропущенное слово. Пословицы мы будем вам читать. Задача команд в своих бланках выбрать из четырёх вариантов ответов 1 правильный и его подчеркнуть. На выполнение задания этого раунда у команд 3 минуты.

(ведущая раздаёт бланки командам)

Внимание на экран. *(Ведущая читает пословицы. После прочтения каждой пословицы на слайде нужно нажать на значок «Музыка». Музыка звучит – 30 секунд. После прекращения звучания музыки – следующий слайд).*



Ведущая:
1. Беречь как зеницу ...

а) ока

б) веко

в) руку

г) ногу

Ведущая:

2. Дорога ... к обеду

а) вилка

б) чашка

в) ложка

г) кружка

Ведущая:

3. Работа ... в лес не убежит

а) не заяц

б) не лиса

в) не кот

г) не волк

Ведущая:

4. У ... глаза велики

а) у лягушки

б) у страха

в) у светфора

г) у стрекозы

Ведущая:

5. Рыбак ... видит из далека

а) удочку

б) поплавков

в) рыбака

г) рыбу

Ведущая: Время, отведённое на задания 2-го раунда, закончилось.

Команды, передайте, пожалуйста, свои бланки с ответами жюри. Пока жюри совещается и подводит итоги 2 раунда проверим ответы.



Внимание на экран. Правильные ответы.
(ведущие по очереди читают правильные ответы на экране)

Ответы:

- | | |
|------------|------------------------------------|
| Ведущая 2: | 1. Беречь как зеницу ока. |
| Ведущая 1: | 2. Дорога ложка к обеду. |
| Ведущая 2: | 3. Работа не волк в лес не убежит. |
| Ведущая 1: | 4. У страха глаза велики. |
| Ведущая 2: | 5. Рыбак рыбака видит из далека. |

Ведущая: Жюри свою работу закончили и готово объявить итоги второго раунда. Вам слово.

Жюри подводит итоги 2-го раунда, объясняет допущенные ошибки, подводит итоги 2-х раундов.

Общий счёт ... /...

4 раунд – музыкальный.

Называется «Герой в маске»

Ведущая: Участники команд будут слышать только слова песен из известных мультфильмов и фильмов для детей. Задача игроков по услышанному фрагменту определить этого героя. В бланках под каждым вопросом будет подсказка с несколькими вариантами ответов. Задача команд выбрать правильный ответ и подчеркнуть.

На обсуждение каждого вопроса у команд будет 30 секунд. Команды, готовы? Слушаем!

(ведущая раздаёт бланки командам. На слайдах нужно нажать на значок «музыка». Звучит фрагмент песни героя длительностью около 30 секунд. После прекращения звучания фрагмента – следующий слайд)

1.

- а) Карабас-Барабас
- б) Дуремар
- в) Кот Базилио
- г) Пьеро

- 2.
- а) Шарик
- б) Тотошка
- в) Артемон
- г) Чёрный кот.
- 3.
- а) Баба-Яга
- б) Кикимора
- в) Шапокляк
- г) Лихо Одноглазое.
- 4.
- а) Дядя Степа
- б) Домовёнок Кузя
- в) Тараканище
- г) Почтальон Печкин
- 5.

- а) Гингема
- б) Вилгина
- в) Бастинда
- г) Гудвин

Ведущая: Время на выполнение заданий 3 раунда закончилось. Команды, передайте, пожалуйста, свои бланки с ответами жюри. Пока жюри проверяет и подводит итоги 3 раунда, команды могут проверить свои ответы. Внимание на экран.

(На экране фрагменты из фильмов и мультфильмов, а также имена героев, голоса которых звучат. В конце каждого фрагмента ведущие по очереди задают командам вопросы. Дети отвечают, можно хором. После ответов дётей ведущий берёт книгу с выставкой и показывают её.)

Ответы к 3 раунду:

1. (Карабас-Барабас, книга «Золотой ключик или приключения Буратино», автор Алексей Толстой)

– Кто поёт?

– Назовите книгу, по которой снят этот фильм?

– Кто её автор?

2. (Чёрный кот, книга «Голубой щенок» стихи Юрия Энтин)

– Кто поёт?

– Назовите книгу, по которой снят этот фильм?

– Кто её автор?

3. (Шапокляк из «Крокодил Гена»)

– Кто поёт?

– Назовите книгу, по которой снят этот фильм?

– Кто её автор?

4. (Домовёнок Кузя из «Приключения Домовёнка»)

– Кто говорит?

– Назовите книгу, по которой снят этот фильм?

– Кто её автор?

5. (Бастинда «Волшебник Изумрудного города»)

– Кто поёт?

– Назовите книгу, по которой снят этот фильм?

– Кто её автор?

Ведущая: Жюри готово объявить итоги третьего раунда?

Ему слово.

(Жюри подводит итоги 3-го раунда, объясняет полученные ошибки, подводит итоги 3-х раундов.)

Общий счёт ... /...

5 раунд – «Перевертыши»

Ведущая: Команды получают бланк, на котором написаны 6 слов. Задача игроков составить из этих слов – 6 слов, но новых. Слова будут и на экране. На выполнение задания у вас будет 6 минут.

(ведущая раздаёт бланки командам.)

Ведущая: На экране и в бланках перед вами перечислены противоположные реальному названию сказок. Ваша задача – понять, о каком произведении идет речь и вписать действительное название.

1. нищенка под горошиной – «Принцесса на горошине»;
2. 7 блондинок и великан – «Белоснежка и семь гномов»;
3. живая нищенка и семь карликов – «Мертвая царевна и семь богатырей»;

4. серебряная курочка – «Золотой петушок»;

5. милый цыпленок – «Гадкий утенок»;

6. собака без сапог – «Кот в сапогах»

7. петушок Пята – Курочка Ряба

8. Заяц и семь баранов – Волк и семеро козлят

9. Морковка – Репка

10. Кубик – Колобок

11. Мышка в босоножках. («Кот в сапогах»)

12. Мышка-домоседка. («Лягушка-путешественница»)

13. Красные усы. («Синяя борода»)

14. Белый петух. («Черная курица»)

15. Девочка с ладошкой. («Мальчик-с-пальчик»)

Правильные ответы раунда: на экране презентации

Ведущая: Жюри, вы готовы подвести итоги четвертого раунда? Вам слово.

(Жюри подводит итоги 4 раунда, объясняет полученные ошибки, подводит итоги прошедших раундов.)

Общий счёт ... /...



Ведущая: Последний, решающий раунд.

6 раунд – «Число в слове»

Задание: *Ночью в лесу стонала вьюга. Шёл густой снег. Но едва на востоке сверкнул одинокий луч солнца, ветер стих. И часоткол столетних елей замер в безветрии, укутанный чистой белой шалью.*

Ведущая: В этом тексте спрятались 9 чисел. Числа могут повторяться. Ваша задача их найти и подчеркнуть. Максимальное количество баллов за этот раунд – 9 баллов.

Время на выполнение этого задания – 5 минут.

(*ведущая раздаёт бланки командам.*)

Время пошло.

Ведущая: Время истекло. Просим передать свои ответы членам жюри. А пока жюри проверяет ваши ответы и подсчитывает баллы за этот раунд. Команды могут проверить все ли числа они нашли в тексте.

– Помните, сколько чисел спряталось в этом тексте?

(*Дети отвечают*)

Правильно – 9 чисел.

Давайте посчитаем сколько чисел спряталось в этом тексте. (*Если времени остаётся мало, текст читает ведущая. Если время есть, текст могут прочитать хорошо читающие дети. После прочтения каждого предложения ведущая задаёт вопрос.*)

– В первом (2,3,4, предложении спряталось / спрятались число / числа ...)

Ночью в лесу **стонала** вьюга. Шёл **густой** снег. Но **едва** на востоке сверкнул **одинокий** луч солнца, ветер **стих**. Часоткол столетних елей, укутанный **чистой** белой шалью, замер в **безветрии**.

Ведущая: Друзья! Вот и подошла к финалу наша игра. Нам осталось только дождаться, когда жюри подведёт итоги всей игры и объявит команду-победительницу.

Ведущая: Итак, жюри свою работу закончило и готово объявить итоги за 5 раунд и назвать победителей всей игры? Ему слово.

(*Жюри подводит итоги.*)

Аплодисменты.

Ведущая: Всем спасибо за игру! Вы большие молодцы. Вот видите, ребята, как важно знать родной язык, правильно писать и говорить. До новых встреч!



Материалы для литературного квиза «Загадки русских слов»

Бланки раундов

1 раунд

«Сказка скрывается...»

Вопрос 1. Что такое сусек?

А) Короб

Б) Корзина

В) Ящик

Г) Сумка

Вопрос 2. Что такое кокорина?

А) Пень

Б) Дерево

В) Яма

Г) Сучок

Вопрос 3. Объясните значение слова «Папоток»?

А) Хлеб

Б) Обувь

В) Рубашка

Г) Воротник

Вопрос 4. Что такое невод?

А) Удочка

Б) Сачок

В) Сеть (рыболовная)

Г) Садок

Вопрос 5. Кто такой «кочеток»?

А) Колобок

Б) Петушок

В) Мышь

Г) Свинья

2 раунд

«Допиши словечко»

Вопрос 1. Беречь как зеницу ...

а) ока

б) веко

в) руку

г) ногу

Вопрос 2. Дорога ... к обеду

а) вилка

б) чашка

в) ложка

г) кружка

Вопрос 3. Работа ... в лес не убежит

а) не заяц

б) не лиса

в) не кот

г) не волк

Вопрос 4. У ... глаза велики

а) у лягушки

б) у страха

в) у светфора

г) у стрекозы

Вопрос 5. Рыбак ... видит из далека

а) удочку

б) поплавок

в) рыбака

г) рыбу



3 раунд

«Герой в маске»

Вопрос 1.

- а) Карабас-Барабас
- б) Дуремар
- в) Кот Базилио

г) Пьеро

Вопрос 2.

- а) Шарик
- б) Тотошка
- в) Артемон
- г) Чёрный кот

Вопрос 3.

- а) Баба-Яга
- б) Кикимора
- в) Шапокляк

г) Лихо Одноглазое

Вопрос 4.

- а) Дядя Степа
- б) Домовёнок Кузя
- в) Тараканище

г) Почтальон Печкин

Вопрос 5.

- а) Гингема
- б) Виллина
- в) Бастинда

г) Гудвин

4 раунд

«Перевертыши»

1. Нищенка под горошиной.	
2. 7 блондинок и великан.	
3. Живая нищенка и семь карликов.	
4. Серебряная курочка.	
5. Милый пыленок.	
6. Собака без сапог.	
7. Петушок Петя.	
8. Заяц и семь баранов.	
9. Морковка.	
10. Кубик.	
11. Мышка-домоседка.	
12. Красные усы.	
13. Белый петух.	
14. Девочка с ладошкой.	



5 раунд «Число в слове»

Ночью в лесу стонала вьюга. Шёл густой снег. Но едва на востоке сверкнул одинокий луч солнца, ветер стих. И частокол столетних елей замер в безветрии, укутанный чистой белой шалью.

Диплом

Диплом

Награждается

За участие и отличное выполнение заданий
в литературном квизе "Загадки русских слов"

Литература. Использованные материалы

Книги

1. Золина, В.А. Оригинальные школьные праздники и тематические вечера : сценарии от опытных педагогов / В.А. Золина, Е.А. Колыганова. – Москва : Центрполиграф, 2012. – 223 с. – (Азбука праздника).

2. Патрикеев, А.Ю. Летние праздники в начальной школе. 1-4 классы / А. Ю. Патрикеев, С. В. Стрелкова. – Москва : Ridero, 2023. – 180 с.

Электронные ресурсы

1. Берегой, М.Ю. Квест-игра «Пиратские приключения» : [сценарий] / Мария Юрьевна Берегой // Инфоурок : [образовательный маркетплейс]. – 28.06.2024. – URL: <https://infoourok.ru/sceparij-kvest-igra-riatskie-rikluucheniu-7237174.html> (дата обращения: 25.08.2025).

2. Кибирева, Е.А. Психологический квест «За сказками к Змею Горынычу» : [сценарий психологической квест-игры] / Елена Алексеевна Кибирева // Инфоурок : [образовательный маркетплейс]. – 23.09.2020. – URL: <https://infoourok.ru/psihologicheski-kvest-za-skazkami-k-zmeu-gorynychu-4453086.html> (дата обращения: 25.08.2025).

3. Малеева, Е.В. Литературный квиз «Загадки русских слов» : [сценарий] / Елена Владимировна Малеева // Инфоурок : [образовательный маркетплейс]. – 12.12.2022. – URL: <https://infoourok.ru/iteraturny-kviz-zagadki-russkih-slov-6380209.html> (дата обращения 25.08.2025).

Содержание

От составителя	3
Фольклорный квест	
«За сказками к Змею Горынычу»	4
Приложение 1	13
Материалы для фольклорного квеста	
«За сказками к Змею Горынычу»	13
Пиратский квест	
«Йо-хо-хо»	17
Приложение 2	21
Материалы для пиратского квеста	
«Йо-хо-хо»	21
Литературный квиз	
«Загадки русских слов»	39
Приложение 3	52
Материалы для литературного квиза	
«Загадки русских слов»	52
Литература. Использованные материалы	58
Электронные ресурсы	58





Ўо-хо-хо!