Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования детей

Центр дополнительного образования

**«В гостях у сказки»**

(методическая разработка игрового занятия)

Автор: Ершова Светлана Алексеевна,

педагог дополнительного образования,

I квалификационная категория

ГО Сухой Лог

2020

**Объединение «Умники и умницы»**

**Тема: В гостях у сказки**

**Возраст обучающихся:** 7 – 8 лет

**Цель:** Обобщение знаний обучающихся о сказках, развитие творческого воображения, ассоциативной памяти.

**Задачи:**

**Образовательные:**

* Удерживать цель деятельности до получения ее результата.
* Обобщить знания о  героях сказок русских народных, сказок великих писателей.

**Развивающие:**

* Развивать творческое воображение, логику и ассоциативную память.
* Уметь самостоятельно осуществлять информационный поиск, сбор и выделение существенной информации из различных информационных источников.

**Воспитательные:**

* Воспитывать эстетическое восприятие окружающего.
* Проявлять понимание и уважение к ценностям культур других народов.
* Оценивать ситуации с точки зрения правил поведения и этики.

**Планируемые результаты:**

1. Обобщение знаний обучающихся о сказках великих писателей.
2. Развитие творческого воображения, ассоциативной памяти, логики.
3. Проявление понимания и уважения к ценностям культур других народов.

**Форма проведения:** все обучающиеся делятся на две команды.

**Оборудование:** карточки с изображениями звездочек и смайликов по количеству обучающихся, карточки с половинками имён сказочных персонажей, карточки с заданиями, таблицы к логическим задачам, тетради, простые и цветные карандаши, клей-карандаш,

**План занятия:**

1. Организационная часть
2. Основная часть
3. Подведение итогов

**Ход занятия:**

**Организационная часть:**

Ребята, сегодня мы с вами отправимся в сказочное путешествие. Я узнала , что в волшебной стране случилась беда: Кощей решил уничтожить все сказки. И сказочным героям очень нужна помощь. Давайте превратимся в спасателей и поспешим на помощь сказкам. Для этого вам необходимо разделиться на две команды. В моём волшебном мешочке есть карточки со звездочками и смайликами. Подойдите и, не глядя, вытащите из мешочка свой символ. (После этого дети делятся на две команды).

**Основная часть:**

И так - путешествие в сказку начинается. За каждый правильный ответ команде присуждается один балл, вы будете получать звездочки и смайлики, потом они суммируются, на основании чего мы определим победителя

Кощей Бессмертный решил стать правителем всех сказочных героев. Чтобы они ему одному подчинялись, и чтобы ребята не могли читать сказки и знакомиться со сказочными героями. Прежде всего, Кощей разорвал имена сказочных героев, и части имен перепутались. И теперь дети не будут знать, о каком герое идет речь (*обучающимся раздаются карточки, на которых написаны части имен сказочных героев и литературных персонажей*). Вам нужно найти две части одного имени.

Персонажи:

*Домовенок Кузька, почтальон Печкин, старик Хоттабыч, дядя Федор, братец Кролик, доктор Айболит, синьор Помидор , Карлик Нос, Оле Лукойе, Илья Муромец , Добрыня Никитич, Алеша Попович, Соловей Разбойник , Иван Царевич, Василиса Премудрая , сестрица Аленушка, Конек Горбунок*

 Следующее задание тоже связано с именам героев сказок. Те имена, что Кощей не смог разорвать, он зашифровал, чтобы дети их не смогли узнать. Вместо каждого слова Кощей поставил противоположное по смыслу. Ваша задача – понять, какой персонаж спрятан в зашифрованном послании:

* квадратик (*колобок*);
* бодрствующий урод (*спящая красавица*);
* черносажка и три великана (*Белоснежка и семь гномов*);
* король-хохотун (*царевна Несмеяна*);
* солнечный принц (*Снежная королева*);
* служанка цапля (Царевна Лягушка).

Молодцы, ребята! Теперь все сказочные герои на месте. Но это еще не все! Кощей спрятал все волшебные предметы из сказок, и теперь они не смогут помогать сказочным героям. Нужно назвать все предметы, какая команда больше:

 1. Волшебные предметы, исполняющие желания (*волшебная палочка, лепесток, кольцо, волосок*).

2. Предметы, говорящие правду и рассказывающие, что происходит (*зеркало, книга, золотое блюдечко*).

3. Предметы, выполняющие работу за героя (*скатерть-самобранка, игла, меч-кладенец, дубинки*).

4. Предметы, возвращающие здоровье и молодость (*молодильные яблоки, живая вода*).

 5. Предметы, показывающие дорогу (*камень, клубочек, перышко, стрела*).

6. Предметы, помогающие герою преодолеть трудности, расстояние и время (*шапка-невидимка, сапоги-скороходы, ковер-самолет*).

Кощей Бессмертный не хочет просто так сдаваться. Вы должны решить сказочные задачи и помочь героям выбрать правильные ответы.

Логические задачи:

А) Три поросёнка Ниф-Ниф, Нуф-Нуф и Наф-Наф, после истории с волком, решили построить себе прочные, яркие домики. Один сказал: «Я построю деревянный домик синего цвета». Второй сказал: «Мой кирпичный домик будет жёлтого цвета». Третий поросёнок сказал, что его каменный домик будет оранжевого цвета. Кто какой домик себе построил, если известно, что домик Ниф-Нифа был не деревянный и не оранжевый, а домик Наф-Нафа не был синим.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | деревянный синий домик | кирпичный жёлтый домик | каменный оранжевый домик |
| Ниф-Ниф | - | + | - |
| Нуф-Нуф | + | - | - |
| Наф-Наф | - | - | + |

Б) В сказочной школе проходили соревнования по шахматам. Играли Бельчонок, Зайчонок, Лисёнок и Волчонок. С помощью таблицы определи, кто какое место занял, если известно, что Зайчонок не был последним, а Волчонок не занял не первое и не последнее место. Бельчонок не был ни первым, ни вторым, ни последним.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 1 место | 2 место | 3 место | 4 место |
| Бельчонок |  |  |  |  |
| Зайчонок |  |  |  |  |
| Лисёнок |  |  |  |  |
| Волчонок |  |  |  |  |

В) Винни-Пух пригласил друзей на день рождения. На праздник пришли Пятачок, ослик Иа, Кролик и Сова. Они подарили Винни Пуху горшочек с мёдом, банку варения, синий бантик и разноцветный зонтик. Пятачок подарил не мёд, не бантик и не зонт, ИА не дарил мёд и зонтик. Кролик подарил не зонтик. Обозначь в таблице, кто какой подарок подарил Винни Пуху.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | горшочек мёда | банка варенья | синий бантик | разноцветный зонтик. |
| Пятачок |  |  |  |  |
| ослик Иа |  |  |  |  |
| Кролик |  |  |  |  |
| Сова |  |  |  |  |

Кощей Бессмертный спрятал героев одной из сказок среди буквенного текста. Найдите в тексте спрятавшихся героев, угадайте, из какой они сказки. Подчеркните цветными карандашами всех найденных героев.

(У кого нет возможности распечатать, записываем в тетради только имена героев)

1) БОЛАНМВЛЯГУШКИРЛВАПВААРТЕМОНИПАРТПЬЕРОМСЬИООНГД

2) БДЖОАМЧАРЛЕКИНОРЖЛЩКОТБАЗИЛИОВЫССЧСВЕРЧОКРПЖЮЛ

3) ПТМВЕМСКРЫСАШУШАРАВСЧВКИДУРЕМАРЮБДГЛШВДЖУЗЕППЕ

4) БМАМДТОРТИЛЛАЖБЮНМКАРАБАСБАРАБАСТБЛЗБЛАПРИБОЬДЖЬ

5) ДПОТМАЛЬВИНАИТЛАРКВПТПМПАПАКАРЛОЛМРАДБУРАТИНОУК

Ну и еще одно задание от Кощея, без решения которого не хочет он восстанавливать порядок.

Арифметическая грамматика

Выполните действие и запишите полученное слово. Если всё выполните правильно, у вас получатся имена знакомых сказочных героев.

КУМ – М + ЗВОН – ВОН + МЯ – М = \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

МИР – Р + ЛОСЬ – ОСЬ + ЗА – З =\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

ЛУЧ – Ч + НАД – АД + ТИР – Р + К=\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

ЛУК – ЛУ +ЛАПА – ПА + СЛИВА – СЛИ = \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

ВАЗА – АЗА + СУП – С + ОСЕНЬ – О = \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

ШАР – АР + МЕРА – М – А + ШУМ – М + ПЛЯЖ – П – Ж = \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 Молодцы ребята! Теперь и герои, и их вещи на месте. Но осталось самое трудное задание: Кощей настолько все перепутал в сказках, что разобраться, что к чему, очень сложно, и без вашей помощи не обойтись. Чтобы навести окончательный порядок в сказках, нужно правильно ответить на вопросы.

1. Из какого предмета у Золушки была карета? (из тыквы).

2. Сколько стоит билет в театр Карабаса Барабаса? (4 сольдо).

3. Кто такая Фрекен Бок? (домоправительница).

4. Кто смог победить Тараканище? (воробей).

5. Что нужно было Страшиле получить у Великого и Ужасного? (мозги).

6. Каким веществом намазала Фатима мерку Али-Бабы? (медом).

7. Как называлась болезнь, которой Незнайка страдал на Луне? (тоска).

8. Что нужно было выложить Каю из льдинок? (слово «вечность»).

9. В каком случае волосы из бороды старика Хоттабыча не работают? (когда борода мокрая).

10. Что было в корзинке у Красной Шапочки? (пирожки и горшочек масла).

11. Как попала Дюймовочка в страну эльфов? (на ласточке).

12. В какого животного превратился братец Иванушка? (в козленочка).

13. На чем ездил Емеля? (на печи).

14. Где спрятался седьмой козленок? (в печке).

15. Мальвина – это девочка с какими волосами? (с голубыми).

16. Кто перенес Айболита в Африку? (орел).

17. В какой сказке птица спасла императора от смерти? («Соловей»).

18. В какой сказке море горело? ( «Путаница»).

19. Что такое «красный цветок»? (огонь).

20. Как звали пуделя Мальвины? (Артемон).

Ведущий хвалит детей, благодарит за помощь сказкам в победе над злым Кощеем. Подводятся итоги викторины и награждаются победители.

**Рефлексия**:

Ребята, вы большие молодцы, отлично справились с заданиям Кощея Бессмертного! Благодаря вам в сказочной стране снова восстановился порядок. Ребята спасибо вам за работу!