**Квест - игра «Сказочные приключения»**

Воронцова Надежда Владимировна, учитель начальных классов МБОУ «СОШ №31 г. Йошкар-Олы»  
Хузина Зульфида Фердаусовна, библиотекарь МБОУ «СОШ № 31 г. Йошкар-Олы»

**Аннотация.** Игра предназначена для учащихся младших классов. Можно использовать на уроках при закреплении материала и во внеурочное время. В игре использованы интерактивные задания.

Ключевые слова: квест-игра, народные сказки, игра по станциям.

**Цель мероприятия:** Закрепить знания о русских народных сказках.

**Задачи:**

Формировать умение работать в группе. Развивать творческие способности учащихся, эрудицию. Воспитывать уважение к народной культуре.

**Место проведения**:

Классный кабинет, школьная библиотека.

**Оборудование**:

Маршрутный лист для каждой команды. Конверты с заданиями, канцелярский набор (ручки, маркеры, бумага), проектор, компьютер, мультимедийная доска, ноутбуки с выходом в интернет.

**Ход игры**

*В классе. Класс предварительно разделен на 3 звена. Каждое звено выбирает капитана. Придумывают сказочные названия, девиз.*

Учитель представляет каждую команду.

- Дорогие ребята, сегодня вам предстоит пройти квест- игру «По дорогам народных сказок». У каждой команды есть маршрутный лист. За прохождение каждого маршрута вы получите ключ, на обороте которого будет часть ключевого слова. Ваша задача: собрать все ключи и составить из них фразу из сказки. Победит та команда, которая раньше всех выполнит задание.

*Учитель раздает маршрутные листы. На прохождение каждой станции дается 10 минут. После выполнения задания, команда получает часть карты.*

***Ключевая фраза:***

«Сказка- ложь, да в ней намек-добрым молодцам урок»

***СТАНЦИЯ 1 «Волшебный короб с ребусом».***

[Генератор ребусов (kvestodel.ru)](http://kvestodel.ru/generator-rebusov?ysclid=lspwq5dmuk152892099)

***СТАНЦИЯ 2 «Былинные богатыри». Кроссворд.***

***(В библиотеке)***

[Древнерусские былинные богатыри (learningapps.org)](https://learningapps.org/display?v=p4oe9yj7n24)



**Станция 3 «Пазлы». (В библиотеке)**

**Пазлы «Собери название сказки»**

Волк и семеро козлят Три медведя По щучьему велению Маша и медведь

**Станция 4 «Ключевое слово»**

**Подведение итогов игры**

После окончания квеста подводятся итоги. Участники команды-победителя награждаются дипломами.

