«Путешествие по сказкам А.С. Пушкина»
игра-квест для детей подготовительной группы с ограниченными возможностями здоровья

Цель: Формирование у детей интереса к сказкам А. С. Пушкина через игровую деятельность.

Задачи:

образовательные:

- совершенствовать умение вести диалог между педагогом и ребенком, между детьми;
- продолжать формировать умение работать в команде;
- учить быть доброжелательными и корректными собеседниками.

воспитательные:

- воспитывать культуру речевого общения;
- помогать почувствовать красоту и выразительность поэтического слова произведений А.С. Пушкина;
- продолжать воспитывать эмпатию к героям художественных произведений.

коррекционные:

- совершенствовать умение детей составлять последовательный рассказ по содержанию произведения А.С. Пушкина по набору картинок, обогащать и активизировать речь детей, побуждать детей интересоваться значением слова;
- развивать зрительно–моторную координацию, совершенствовать навыки ориентировки в пространстве;
- совершенствовать процессы анализа и синтеза, продолжать развивать психические процессы.

Предварительная работа:

- Знакомство с творчеством А.С. Пушкина.
- Чтение сказок и стихов А.С. Пушкина.
- Подготовка атрибутов к игре.
- Оформление выставки книг и рисунков с произведениями А.С. Пушкина.
- Подбор аудио и видео материалов, их прослушивание и просмотр.

Оборудование: объемный макет дуба; плоскостные картинки персонажей: белка, петушок, рыбка, кот; сюжетные картинки по сказке «Сказка о золотом петушке»; орешки (фундук), корзинки; настольно-дидактическая игра «Рыбалка»; разрезные картинки по сюжетам сказок А.С. Пушкина; ларец с призами (на усмотрение педагога); картонные стрелки пяти цветов; карта-путеводитель с названиями заданий.

Место проведения: групповая комната

Ход игры:

Дети собираются возле импровизированной выставки, посвященной творчеству А.С. Пушкина.

Ведущий: Дети, посмотрите на этот портрет! Вы знаете, кто это? Правильно, это замечательный великий русский поэт А. С. Пушкин. 6 июня отмечается его день рождения.

В детстве Пушкин сам очень любил слушать сказки, которые ему рассказывала его бабушка Мария Алексеевна и его няня Арина Родионовна. Став поэтом, Пушкин написал чудесные сказки.

Сегодня я предлагаю вам отправиться путешествовать по этим замечательным сказкам.

Воспитатель: Что это за дерево? (ответы детей) Давайте подойдем, чтобы посмотреть, кто нас здесь ждет.

(Дети ближе подходят к дереву, на дубе сидит ученый кот и читает стихотворение).

Кот: «У Лукоморья дуб зеленый,
Златая цепь на дубе том
И днем и ночью кот ученый
Все ходит по цепи кругом…»

Воспитатель: Ребята, как интересно. Это же ученый кот. Он предлагает нам поиграть в интересную игру вместе с другими героями пушкинских сказок, Посмотрите на дуб, кого вы узнали здесь?

(Ответы детей)

У каждого героя стрелка разного цвета. Каждая из них приведет вас в одну из сказок Александра Сергеевича Пушкина. Для того, чтобы нам пройти все правильно, Ученый кот предлагает двигаться по специальной карте (показывает). Вот вам первая красная стрелочка, ищите эту стрелочку на своем пути и ждите встречи со сказкой.

1 станция (Золотой петушок)

Ведущий : Дети послушайте отрывок из сказки:

«Чуть опасность где видна,
Верный сторож как со сна
Шевельнется, встрепенется,
К той сторонке обернется
И кричит: «Ки-ри-ку-ку!
Царствуй, лежа на боку!»
Про кого это говорится?
(«Сказка о золотом петушке»)

Вы догадались из какой сказки этот отрывок? (Ответы детей). Петушок предлагает вам такое задание: разложите картинки по порядку, вспомните, что было сначала, а что потом (ответы детей). Петушок вам дает следующую стрелочку – зеленого цвета. Продолжаем путешествие, ищите следующего героя.

2 станция (Белочка)

Ведущий. Ребята, посмотрите, кто-то орешки потерял? Да не простые, все скорлупки золотые. Кто же это?

Ведущий. Белочка зеленая стрелочка готовит вам еще одну интересную встречу со сказкой Пушкина.

Белочка, а из какой сказки ты пришла?

Белочка: Отгадайте!

Ведущий: отгадали, из какой сказки пришла к нам белочка?

Правильно, «Сказка о царе Салтане». Как начинается эта сказка?

Ведущий.

Три девицы под окном
Пряли поздно вечерком.

1-я девица. Кабы я была царица, —

Ведущий. Говорит одна девица, —

1-я девица.

То на весь крещеный мир
Приготовила б я пир.

2-я девица. Кабы я была царица, —

Ведущий. Говорит ее сестрица, —

2-я девица.

То на весь бы мир одна
Наткала я полотна.

Идут по стрелке, играют в игру «Помоги белочке собрать орешки»

Ведущий: Поможем, ребята, белочке собрать орешки.

(дети по команде собирают орешки в корзину, затем пересчитывают)

Ведущий: Молодцы, ребята! И белочка дает вам следующую стрелку синего цвета. Давайте будем двигаться дальше.

3 станция (Золотая рыбка) На стенке висит невод.

Ведущий: Дети, кто догадался, что это за сказка? (Ответ.) А кто знает, как она начинается? (Дети читают, воспитатель помогает). А сколько раз закидывал старик невод в море?

Ведущий: Ребята, а что было, когда старик вернулся к своей старухе? Давайте вспомним. (Дети рассказывают) Каким было море, когда старик приходил к нему в очередной раз? (Дети отвечают полным ответом)

Игра «Кто больше наловил рыбы» (диалог золотой рыбки с детьми). Игра проводится в форме эстафеты. На столе раскладываются вырезанные из бумаги рыбки с наклеенным кусочком магнита с обратной стороны.

Рыбка: Какие ловкие ребята, вы все заслужили похвалы, и я даю вам желтую стрелочку. Эта желтая стрелочка готовит вам еще одну интересную встречу со сказкой Пушкина. Доброго пути! (дети прощаются с Золотой рыбкой).

4 станция (Ученый кот)

Ведущий: Посмотрите нас снова встречает Ученый кот.

Кот: Все сказки Александра Сергеевича Пушкина прекрасны и поучительны. И во всех побеждает добро. Вы же добрые дети? (ответы детей). Я предлагаю вам последнее задание: злой колдун устроил беспорядок в нашем Лукоморье (демонстрирует разрезные картинки сюжетных изображений), надо навести порядок и собрать изображения (дети выполняют задание и называют произведение поэта).

Ведущий: Уважаемый кот мы выполнили все задания и возвращаемся к Дубу.

Кот: Молодцы ребята! И я вручаю вам последнюю стрелку розового цвета, пойдете в том направлении и найдете под дубом мой сюрприз: волшебный ларец.

Все играющие возвращаются к дереву (дуб), откуда начинали путешествие.

Ведущий подводит итог путешествия, перечисляет все этапы игры, проводит рефлексию и вручает приз каждому участнику квеста.