

**КОНСПЕКТ**  
**детской литературной викторины**  
**по теме «Мир сказок К.И. Чуковского»**

**Возрастная группа: 6-7 лет**

**Тема календарно-тематического плана: «Книжнина неделя»**

**Разработчик:**

**Баландина С.П., воспитатель**

**Терехина Т.Г., воспитатель**

**Фадеева И.В., воспитатель**

Тольятти 2015

**Реализуемая образовательная программа: Примерная общеобразовательная программа дошкольного образования «От рождения до школы» (Авторы: Н.Е. Веракса, Т.С. Комарова, М.А. Васильева)**

**Дидактические единицы:**

литературный жанр (сказка); особенности жанра (смысл, языковые средства); авторская сказка;

автор произведения Корней Иванович Чуковский, авторские сказки («Тараканище», «Федорино горе», «Муха Цокотуха», «Краденое солнце», «Айболит», «Путаница», «Телефон», «Бармалей», «Крокодил», «Мойдодыр»); содержание произведений (основная идея, особенности структурных частей), главные герои (имена, характер, значение в данном произведении, взаимодействие друг с другом), сюжет (основные события, их взаимосвязь).

**Вид (разновидности) деятельности детей:** литературно-игровая (игра с правилами), литературно-познавательная, литературно-коммуникативная.

**Задания для совместной деятельности:**

<b>Задание (действие и его содержание)</b>	<b>Способ предъявления задания</b>	<b>Способ презентации результатов выполнения задания</b>
1. Представьте свою команду и поприветствуйте соперников	Словесный	Словесный
2.Опираясь на карточки-помощники, назовите правила работы в команде	Словесный с предоставлением пиктограмм правил работы в команде	Устный ответ с опорой пиктограмм правил работы в команде
3.Посмотрите маршрут нашего путешествия	Демонстрация карты путешествия на интерактивной доске	
4.Предлагаю разыграть право первого хода. Приглашаются капитаны команд	Словесный	Практический
5.Послушайте в аудиозаписи отрывки из произведений К.И.Чуковского и закончите фразы, назовите произведение, из которого	Словесный Прослушивание аудиозаписи	Устный ответ

взят этот отрывок.		
6. Игроки каждой из команд по очереди достаньте по картинке из волшебного мешочка. Рассмотрите картинки с изображением различных сказочных предметов. Назовите сказку, в которой шла речь об этих предметах.	Словесный, с предъявлением изображений предметов	Устный ответ
7. Капитаны команд ответьте на предложенные вопросы за две минуты.	Словесный	Устный ответ
8. В ваших конвертах лежат телеграммы без имен отправителя и адресата. Нужно догадаться, кто и кому мог отправить подобные телеграммы.	Словесный с предоставлением раздаточного материала (телеграмм с текстом из произведений)	Устный ответ
9. Разгадайте кроссворд и распределите слова на магнитной доске.	Словесный с предоставлением кроссворда и карточек со словами ответами	Заполнение кроссворда на магнитной доске
10. Вспомните сказку К.И. Чуковского «Федорино горе». В ней встречается много названий предметов старинной посуды, быта. Послушайте описание и выберите правильную картинку. Выложите цепочку из картинок с правильными ответами. Проведите взаимопроверку.	Словесный, зачитывание описаний предметов	Демонстрация цепочки правильных ответов,
11. Посмотрите на картинки и подберите к пословице подходящую иллюстрацию из сказки.	Словесный, с предъявлением иллюстраций и карточек с пословицами	Устный ответ с демонстрацией иллюстрации сказки
12. Соотнесите героя сказки с поступком, который он совершил.	Словесный с предоставлением карточек лото	Демонстрация заполненных карточек лото Устный ответ
13. Каждая команда заранее	Словесный	Показ инсценировки

<p>готовилась к конкурсу «Домашнее задание». Приглашаем команду «Айболит» показать инсценировку сказки «Муха-цокотуха». Команда «Бармалей» покажет нам инсценировку сказки «Федорино горе»</p>		
<p>14. Расскажите о своих впечатлениях о проведенной викторине. Попрощайтесь с командой противника и поблагодарите участников викторины.</p>	Словесный	Словесный

*Способ оценивания результатов викторины:* после правильного выполнения каждого задания ведущий помещает одну фишку под названием каждой команды на табло; после выполнения последнего задания подсчитывается количество фишек, полученных командами; победителем становится команда, получившая большее количество фишек.

*Способ награждения детей:* команды выстраиваются напротив друг друга, ведущий озвучивает количество фишек, полученных каждой командой; вручает детям медали «Знатоки сказок К. Чуковского» (команда, набравшая большее количество баллов), «Любители сказок К. Чуковского» (команда, набравшая меньшее количество баллов).

### **Образовательные задачи**

1. Актуализировать представления детей о сказках К.И.Чуковского, стимулировать интерес к ним.
2. Формировать у детей умение выражать свое мнение, рассуждать и вести диалог.
3. Совершенствовать исполнительские навыки при драматизации отрывков из сказок.
4. Развивать интерес детей к командной работе, умение выполнять правила работы в команде.

## **Материалы и оборудование**

*Стимульный материал* (Приложение 1):

- объявление о викторине;
- медали с надписью «Знатоки сказок К. Чуковского», «Любители сказок К. Чуковского» (по количеству участников);
- маршрут путешествия в мир сказок К.И. Чуковского

*Материалы для деятельности детей:*

- предметные картинки (телефон, воздушный шарик, мыло, блюдце, калоша, термометр, самовар, метла, умывальник, перчатки, мочалка, шоколад, сито, монета, щетки, стакан, кренделек, чай) (Приложение 2);
- телеграммы со словами сказочных героев;
- картинки с изображением предметов посуды и быта из сказки «Федорино горе» (скалка, ушат, кадушка, таз, корыто, кочерга, метла, самовар, сито, скалка);
- иллюстрации к сказкам К.И. Чуковского;
- карточки с пословицами;
- карточки-лото к заданию «Героический поступок» (Приложение 3);
- кроссворд для заполнения отгаданных слов (2), карточки со словами отгадками (Приложение 4);
- элементы костюмов для инсценировки сказок «Муха-цокотуха», «Федорино горе».

*Дидактический материал:*

- карточки с заданиями;
- пиктограмм правил работы в команде (Приложение 5).

*Оборудование (техническое обеспечение):*

- демонстрационная магнитная доска (2);
- магнитофон;
- мультимедийное оборудование;
- материал для подведения итогов викторины (табло, магнитные фишки).

## Конструктор совместной деятельности педагога и детей

Этап	Деятельность педагога	Деятельность детей
<b>мотивационно-целевой</b>	<p>Педагоги групп размещают в группах объявление о проведении литературной викторине, объясняет ее особенности, поощряют желание детей участвовать, комплектуют команды, определяет их численность (10).</p> <p>Знакомят детей с правилами викторины «Мир сказок К.И. Чуковского», обсуждает их с детьми</p>	<p>Дети рассматривают, читают объявление, делятся впечатлениями, принимают решение об участии в викторине. Вспоминают, что такое викторина и обсуждают правила работы в команде.</p>
<b>проектировочно-организационный</b>	<p>Ведущий помогает детям обсудить подготовку к викторине.</p> <p>Определяет особенности организации пространства музыкального зала и готовит помещение.</p> <p>Подбирает фоновое музыкальное сопровождение.</p> <p>Продумывает и готовит материалы и оборудование для литературной викторины.</p> <p>Обсуждает, как можно подготовиться к выполнению заданий.</p>	<p>Выбирают двух капитанов, которые поочередно называют имена детей, формируя свою команду, остальные дети - зрители.</p> <p>Дети-участники придумывают название команды, отражающее содержание викторины; девиз.</p> <p>Помогают расставлять оборудование.</p> <p>Обсуждают и репетируют домашнее задание.</p>
<b>содержательно-деятельностный</b>	<p>Напоминает детям правила проведения викторины (членов команд и зрителей), знакомит с маршрутом.</p> <p>Знакомит детей с механизмом оценки, проводит жеребьевку первого хода.</p> <p>Последовательно представляет детям задания, обеспечивает необходимым материалом для их выполнения.</p> <p>Осуществляет оценку результатов задания (выкладывает фишки для каждой команды).</p> <p>По окончании работы с каждым заданием освобождает рабочую зону для дальнейшей работы.</p>	<p><u>Дети – члены команд.</u></p> <p>Приветствуют противника и презентуют свою команду.</p> <p>Знакомятся с маршрутной картой викторины.</p> <p>Последовательно выслушивают задания, сообща обсуждают ответы и выполняют задания. Представляют решение в заданной форме.</p> <p>После выполнения задания убирают отработанный материал.</p> <p>Взаимодействуют, соблюдая правила, регламентирующие процедуру викторины.</p> <p>Проводят взаимопроверку</p>

	<p>По ходу викторины обеспечивает соблюдение всех правил и процедур викторины согласно сценарию. Регулирует взаимодействия участников викторины и ведущего.</p> <p>Осуществляет по ходу викторины оценку правильности выполнения каждого задания.</p>	<p>заданий викторины.</p> <p><u>Дети-зрители.</u></p> <p>Вспоминают правила поведения.</p> <p>Выражают различными способами свое отношения к действиям своей команды.</p> <p>Отвечают на вопросы ведущего.</p>
<b>оценочно-рефлексивный</b>	<p>Организует подсчет фишек и определяет победителей.</p> <p>Подводит итоги, подчеркивает позитивные моменты, озвучивает итоговые результаты выполнения заданий, называет победителя.</p> <p>Проводит процедуру награждения победителей, сообщает о завершении викторины.</p>	<p>Вместе с ведущим считают баллы.</p> <p>Участники получают медали, благодарят друг друга за партнерство, делятся впечатлениями о викторине, прощаются.</p> <p>Зрители определяют голосованием приз зрительских симпатий и победителей номинаций..</p> <p>Поздравляют свою команду и вручают приготовленные подарки.</p>

### **Методы и приемы**

*1. Рассмотрение объявления о проведении викторины и обсуждение подготовки к участию в викторине (в подготовительных группах):*

- Что такое викторина?
- В чем особенности викторины по сказкам К.И. Чуковского?
- Кто хочет принять участие в викторине? Кем хотите быть? (участником команды, зрителем-болельщиком)
- Кого мы выберем капитаном?
- Как мы назовем команду?
- Что такое девиз? Каким может быть девиз нашей команды?
- Как команды будут приветствовать друг друга?
- Какие правила должны соблюдать участники викторины?
- Что нужно сделать, чтобы победить в викторине?

*2. Объяснение правил проведения викторины:*

Правила поведения игроков в ходе викторины:

- слушать внимательно задания и вопросы ведущего;
- каждая команда отвечает на свои вопросы;
- прежде чем отвечать, надо посоветоваться всей командой;
- если готовы отвечать, поднимите флажок, который лежит у вас на столе;
- отвечает один из команды, выбранный членами команды или капитаном.

#### Правила поведения зрителей в ходе викторины:

- соблюдать тишину и спокойно сидеть на своих местах;
- не подсказывать ответы участникам команд, но если команды затрудняются, по просьбе ведущего можно дать правильный ответ;
- благодарить участников и высказывать свое отношение к ним в конце викторины.

#### *3. Инструкция по выполнению заданий и способов их выполнения:*

- внимательно выслушать задание;
- обсудить разные варианты его выполнения;
- выполнить задание;
- выбрать, кто будет отвечать, и составить текст ответа;
- предоставить решение своей команды.

#### *4. Обсуждение результатов выполнения заданий:*

- Правильно ли выполнено задание?
- Почему вы считаете, что задание выполнено правильно?
- Есть ли дополнения у команды-противника? другие варианты ответа?

#### *5. Исправление ошибок, допущенных командами.*

В случае, если команда неправильно выполнила задание, его выполняет команда противника. Если же и они допускают ошибку, его выполняют вместе со зрителями.

*6. Похвала за правильный ответ, активность, соблюдение правил, подчеркивание достоинств ответов, их качественная оценка.*

#### *7. Заключительное слово и награждение участников викторины.*



Ведущий приглашает участников викторины для подведения итогов и награждения. Команды выстраиваются напротив друг друга, ведущий озвучивает количество фишек, полученных каждой командой, вручает детям медали: «Знатоки сказок К. Чуковского» (за большее количество фишек), «Любители сказок К. Чуковского» (за меньшее количество фишек).

**МЕТОДИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ ПРОВЕДЕНИЯ**

**детской литературной викторины**

**по теме: «Мир сказок К.И. Чуковского»**

**Возрастная группа: 6-7 лет**

**Тема календарно-тематического плана: «Книжнина неделя»**

**Разработчик:**

**Баландина С.П., воспитатель**

**Терехина Т.Г., воспитатель**

**Фадеева И.В., воспитатель**

## 1. ЗАДАНИЯ ДЛЯ КОМАНД

### *Задание 1. «Доскажи словечко»*

*Инструкция:* Послушайте в аудиозаписи отрывки из произведений К.И.Чуковского и закончите фразы, назовите произведение, из которого взят этот отрывок. За каждый правильный ответ команда получает фишку.

Только вдруг из-за кусточка,

Из-за синего лесочка,

Из далеких из полей

Прилетает ... (воробей; «Тараканище»)

А на дереве ерши

Строят гнезда из ... (лапши; «Чудо-дерево»)

Да здравствует мыло душистое,

И полотенце пушистое,

И зубной порошок,

И густой ... (гребешок; «Мойдодыр»)

Долго, долго крокодил

Море синее тушил

Пирогам, и блинами,

И сушеными ... (грибами; «Путаница»)

Сел баран на пароход

И поехал в ... (огород; «Чудо-дерево»)

У тебя на шее вакса,

У тебя под носом клякса,

У тебя такие руки,

Что сбежали даже ... (брюки; «Мойдодыр»)

### *Задание 2. «Волшебный мешочек»*

*Инструкция:* Ребята, вот в этом мешочке находятся картинки с изображением разных предметов, которые встречаются в сказках К.И.Чуковского. От каждой команды по очереди выходят по одному игроку, достают карточку с

изображением какого-либо предмета. Обсудите со своей командой изображение на карточке и назовите сказку, в которой шла речь об этих предметах.

1. Телефон – «Телефон».
2. Воздушный шарик – «Тараканище».
3. Мыло – «Мойдодыр».
4. Блюдце – «Федорино горе».
5. Калоша – «Телефон».
6. Термометр – «Айболит».
7. Самовар – «Муха-цокотуха».
8. Метла – «Федорино горе».
9. Умывальник – «Мойдодыр».
10. Перчатки – «Телефон».
11. Мочалка – «Мойдодыр».
12. Шоколад – «Доктор Айболит».
13. Сито – «Федорино горе».
14. Монета – «Муха-цокотуха».
15. Щетки – «Мойдодыр».
16. Стакан – «Федорино горе».
17. Кренделек – «Муха-цокотуха».
18. Чай – «Муха-цокотуха».

### ***Задание 3. Конкурс капитанов «Блиц- опрос»***

*Инструкция:* Ответьте на предложенные вопросы за две минуты. Капитан, который даст больше правильных ответов, зарабатывает для своей команды две фишки. Капитан ответивший на меньшее количество вопросов приносит своей команде одну фишку.

1. На чём ехали медведи в сказке «Тараканище»? (на велосипеде)
2. Кто принёс Айболиту телеграмму из Африки? (шакал на кобыле при скакал)
3. Какое слово постоянно твердил Айболит? (Лимпопо)
4. Кого звери позвали на помощь, чтобы освободить солнце? (медведя)

5. Что случилось с мочалкой в аллее? (крокодил проглотил)
6. В какой сказке волки от испуга скушали друг друга? («Тараканище»)
7. Кто потушил море в сказке «Путаница»? (бабочка)
8. Чем лечил Айболит больных зверят? (гоголем-моголем, шоколадом)
9. Кто помог Айболиту пересечь море? (кит)
10. Кто помог Тане и Ване освободиться от Бармалея? (Доктор Айболит)
11. Как звали девочку, которая посадила туфельку? (Мура)
12. Сколько калош просит прислать крокодил? (дюжину)

#### ***Задание 4. Конкурс «Телеграммы»***

*Инструкция: Входит почтальон (заранее подготовленный ребенок) Ребята, я принес вам телеграммы без имен отправителя и адресата. Нужно догадаться, кто и кому мог отправить подобные телеграммы.*

Дорогие...., помогите!

Паука – злодея зарубите!

И кормила я вас,

И поила я вас,

Не покиньте меня

В мой последний час! (Муха – цокотуха гостям)

Кто злодея не боится

И с чудовищем сразится,

Я тому богатырю

Двух лягушек подарю

И еловую шишку пожалую! (Гиппопотам крокодилам и китам «Тараканище»)

Приезжайте, ...,

В Африку скорей

И спасите,....,

Наших малышей! (Гиппопотам доктору Айболиту)

Милый, милый людоед,

Смилуйся над нами,

Мы дадим тебе конфет

Чаю с сухарями! (Дети Таня с Ваней Бармалею)

Выйди,..., скорей!

Нам без солнышка обидно –

В поле зёрнышка не видно! (Воробей солнышку «Краденое солнце»)

Пришлите. Пожалуйста, капли:

Мы лягушками нынче объелись

И у нас животы разболелись. (Цапли «Телефон»)

### ***Задание 5. «Разгадайте кроссворд»***

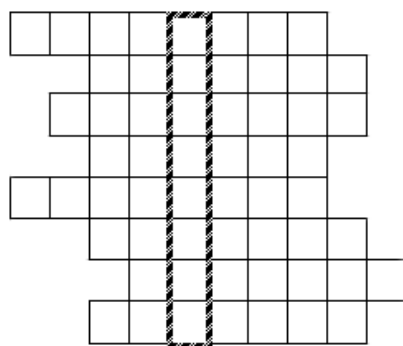
*Инструкция:* Разгадайте кроссворд по произведениям К. Чуковского и узнаете, как называется первая сказка писателя. Прослушайте задания и подберите правильные ответы из предложенных вам слов. Поместите эти слова в кроссворд на магнитной доске. Кроссворд одинаковый у обеих команд. По окончании работы игроки проверяют друг у друга правильность заполнения кроссворда.

По горизонтали:

- 1.Имя акулы в сказках Чуковского.
- 2.Чудовище из сказки, пожирающее детёнышей животных.
- 3.Имя мухи – именинницы.
- 4.Имя одного из крокодильчиков, встретивших грязнулю.
- 5.Умывальников начальник и мочалок командир.
- 6.Кто вернул краденое солнце?
- 7.Какое слово повторял Айболит по пути в Африку?
- 8.Название стихотворения, в котором звери тащили из болота бегемота.

По вертикали:

- 9.Первая сказка К.И. Чуковского.



### ***Задание 6. «Объяснялки» или «Отгадай слово»***

*Инструкция:* Вспомните сказку К.И.Чуковского «Федорино горе». В ней встречается много названий предметов старинной посуды, быта. Послушайте описание и выберите правильную картинку. Выложите цепочку из картинок с правильными ответами. По окончании выполнения задания команды проводят взаимопроверку. Команда, выложившая всю цепочку правильных ответов получает фишку.

1. Небольшая деревянная емкость цилиндрической формы, обтянутая обручами; используется в деревнях для хранения сыпучих продуктов и воды. **(Кадушка)**

2. Железный прут с загнутым концом для перемешивания дров и угля в печи. **(Кочерга)**

3. Большая продолговатая посуда для стирки белья. **(Корыто)**

4. Предмет для подметания, прикрепленный к палке пучок прутьев. **(Метла)**

5. Металлический сосуд с краном для кипячения воды. **(Самовар)**

6. Кухонный прибор в виде обруча с натянутой на него мелкой сеткой; используют для просеивания сыпучих продуктов. **(Сито)**

7. Длинный деревянный валик для раскатывания теста. **(Скалка)**

8. Кадка с ушами (выступающими боковыми частями для подвешивания и подъема). Раньше в нем носили воду, теперь для этого используют ведро. **(Ушат)**

9. Широкий округленный сосуд, используемый в домашнем хозяйстве. **(Таз)**

### ***Задание 7. «Подбери сказку к пословице»***

*Инструкция:* Посмотрите на картинки и подберите к пословице подходящую иллюстрацию из сказки.

Чистота – залог здоровья. («Мойдодыр»)

Верь не болезни, а хорошему врачу. («Айболит»)

Лень добра не делает. («Федорино горе»)

Сам погибай, а товарища выручай. («Муха-цокотуха», «Краденое солнце»)

### **Задание 8. «Героический поступок»**

*Инструкция:* Соотнесите героя сказки с поступком, который он совершил.

Айболит	Зажгли море.
Воробей	Проглотил солнце.
Крокодил	Помыла свою посуду.
Комар	Вернул солнце в небо.
Федора	Потушила море.
Медведь	Спас Муху – Цокотуху.
Бабочка	Съел таракана.
Лисички	Вылечил зверей.

### **Задание 9. Домашнее задание**

*Инструкция:* Каждой команде было предложено проинсценировать эпизод из сказки К.И.Чуковского. Вы заранее готовились к этому конкурсу и сегодня должны нам продемонстрировать свои артистические навыки, умение выразительно читать по ролям.

#### **Инсценировка сказки «Муха-Цокотуха»**

*Действующие лица:* автор, Муха-Цокотуха, паук, комарик, 2 таракана, 2 букашки, бабочка.

#### **Автор:**

Муха, Муха-Цокотуха, позолоченное брюхо!

Муха по полю пошла, Муха денежку нашла.

Пошла Муха на базар и купила самовар.

#### **М. -Ц.:**

Приходите, тараканы, я вас чаем угощу!



*(Входят 2 таракана, 2 букашки, бабочка).*

**Тараканы:** Тараканы прибежали, все стаканы выпивали.

**Букашки:** А букашки по три чашки, с молоком и с крендельком.

**М. -Ц.:**

Бабочка-красавица, кушайте варенье!

Или вам не нравится наше угощение?

**Автор:**

Вдруг какой-то старичок-паучок

Нашу Муху в уголок поволок-

Хочет бедную убить,

Цокотуху погубить.

**М. -Ц.:**

Дорогие гости, помогите!

Паука-злодея загубите!

И кормила я вас,

И поила я вас,

Не покиньте меня в мой последний час! *(все разбегаются, прячутся)*

**Автор:**

Вдруг откуда-то летит маленький комарик.

И в руке его горит маленький фонарик.

**Комарик:**

Где убийца? Где злодей

Не боюсь его когтей.

*(уводит паука)*

Я злодея загубил,

Я тебя освободил.

А теперь, душа-девица,

На тебе хочу жениться!

**Все:** Слава, слава Комару – победителю!

## 2. СПЕЦИФИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ

1.

Вид материала	Название	Характеристика	Размещение (способы и место)	Особенности использования (детьми, воспитателями, родителями)
1. Стимульный материал	1.1 Объявление о викторине	Предоставляет основную информацию о викторине (название, дата проведения, место проведения, участники, условия проведения викторины)	Вывешивается в подготовительных группах, где его могут увидеть участники и зрители	Изготавливается воспитателем. Дети читают и обсуждают с воспитателем ее особенности.
	1.2 Награды участникам викторины	Медали «Знатоки сказок К. Чуковского», «Любители сказок К. Чуковского»	Находятся на рабочей поверхности стола ведущего	Изготавливаются взрослыми и вручаются детям при награждения по итогам викторины
2. Материал для организации деятельности	2.1 Материалы для проведения викторины	Карточки-задания и дидактические материалы	Размещаются в зоне ведущего (конверты, контейнеры)	Ведущий достает материалы и предоставляет их детям по мере прохождения этапов викторины
3. Дидактический	3.1 Комплекты материалов	Комплекты материалов для деятельности	Размещены в игровой рабочей зоне. По мере использования	Заранее готовят организаторы викторины, используются участниками в ходе викторины. Участники

материал	для деятельности детей	участников команд в соответствии с разработанными заданиями	предоставляются детьми и убираются, чтобы не отвлекать детей	викторины не должны пересекаться в процессе работы
4. Оборудование	4.1 Технические средства	Интерактивная доска, магнитофон	Размещаются в рабочей зоне при проведении викторины	Подбор, подготовку и включение осуществляет разработчик в соответствии с этапами викторины
	4.2 Оборудование для фиксации результатов	Табло, магнитные фишки	Находятся в зоне ведущего и подведения итогов	В ходе викторины по мере подведения итогов помещаются материалы в соответствии с выбранным способом, по окончании – подсчитываются баллы и озвучивается их количество
	4.3 Оборудование зоны ведущего (и подведения итогов)	Стол на котором находятся материалы для подведения итогов.	В помещении выделяется место для ведущего и подведения итогов (перед детьми, но не в зоне презентации результатов.	В данной зоне не могут находиться команды. Ведущий возвращается в данную зону после каждого задания.
	4.4 Оборудование зоны совместной деятельности	Демонстрационная доска, атрибуты для выполнения заданий одновременно обеими командами.	Перед рабочей зоной, чтобы был обзор участниками обеих команд.	Дети выполняют задание одновременно.

	<p>Оборудование игровой (рабочей) зоны команд и оборудование для создания игрового пространства команд</p>	<p>Столы, стулья для размещения зрителей и участников, материалы для выполнения заданий. Столы, стулья для размещения команд, таблички с названиями команд, стенды для размещения заданий и предоставления решений.</p>	<p>Оборудование четко разделяет рабочие зоны команд; место для работы и для презентации результатов; место для размещения использованного материала.</p>	<p>Каждая команда работает в своей выделенной рабочей зоне, использует свой комплект оборудования. По мере использования материалов убирает его из рабочей зоны.</p>
--	--	---	--	--

СТИМУЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ

1.1 Объявление о викторине

**ВНИМАНИЕ! Дорогие ребята!**

**Приглашаем Вас принять участие в литературной викторине «Мир сказок К.И.Чуковского», где вы сможете совершить путешествие в удивительный мир сказок этого писателя и вспомнить сказочных героев.**

**Для участия в викторине приглашаются ребята подготовительных групп**

**(две команды по 8 человек от каждой группы).**

**Литературная викторина состоится 2 марта в 10.00 в музыкальном зале.**



## 1.2 Маршрут путешествия в мир сказок К.И.Чуковского



### 1.3. Медали для награждения

**Знатоки**

**сказок**

**К.И. Чуковского**

**Любители**

**сказок**

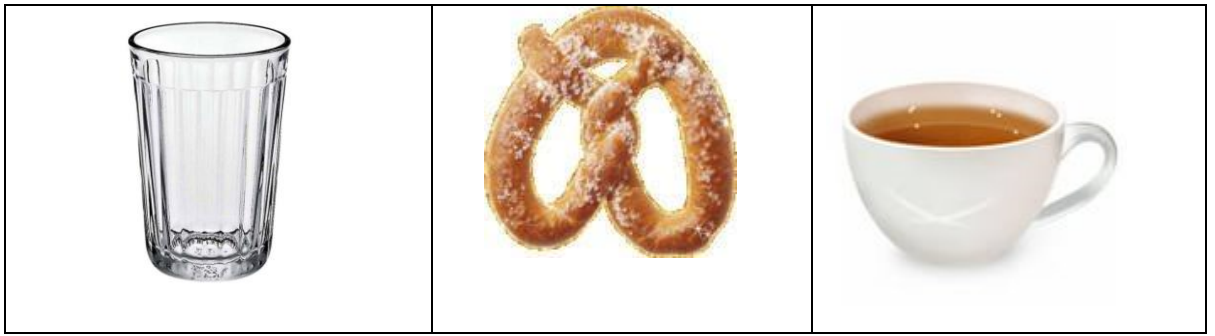
**К.И. Чуковского**

## Приложение 2

### Предметные картинки к заданию «Волшебный мешочек»







**Предметные картинки к заданию «Объяснялки» или «Отгадай слово»**





Приложение 3

Карточки к заданию «Героический поступок»

	<b>Зажгли море.</b>
	<b>Проглотил солнце.</b>
	<b>Помыла свою посуду.</b>
	<b>Вернул солнце в небо.</b>

	<p><b>Потушила море.</b></p>
	<p><b>Спас Муху – Цокотуху.</b></p>
	<p><b>Съел таракана.</b></p>
	<p><b>Вылечил зверей.</b></p>

Приложение 4

Карточки к заданию «Разгадайте кроссворд»

К	А	Р	А	К	У	Л	А
---	---	---	---	---	---	---	---

Ц	О	К	О	Т	У	Х	А
---	---	---	---	---	---	---	---

М	О	Й	Д	О	Д	Ы	Р
---	---	---	---	---	---	---	---

Л	И	М	П	О	П	О
---	---	---	---	---	---	---

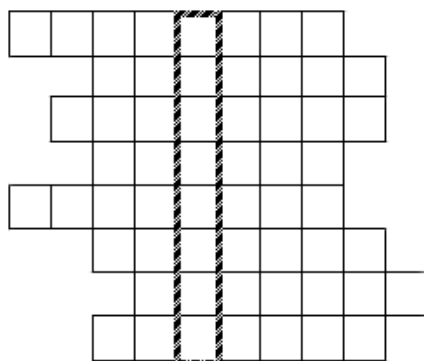
Т	Е	Л	Е	Ф	О	Н
---	---	---	---	---	---	---

М	Е	Д	В	Е	Д	Ь
---	---	---	---	---	---	---

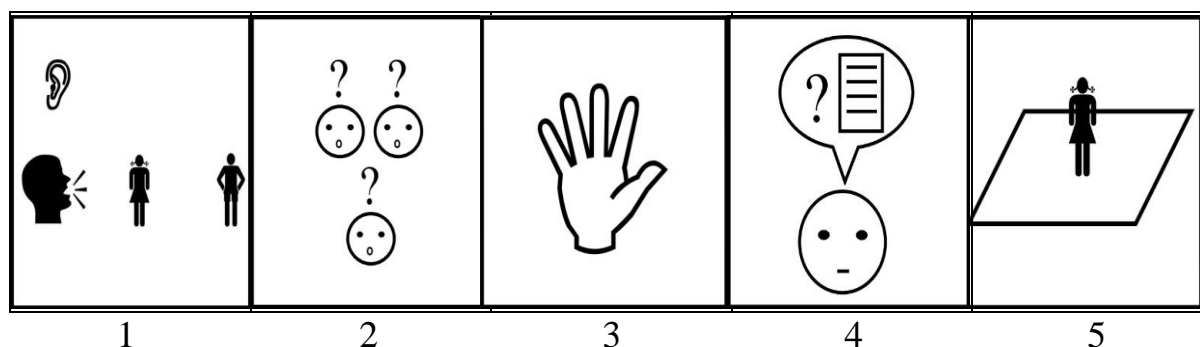
Т	О	Т	О	Ш	А
К	О	К	О	Ш	А

Т	А	Р	А	К	А	Н
---	---	---	---	---	---	---

К	Р	О	К	О	Д	И	Л
---	---	---	---	---	---	---	---

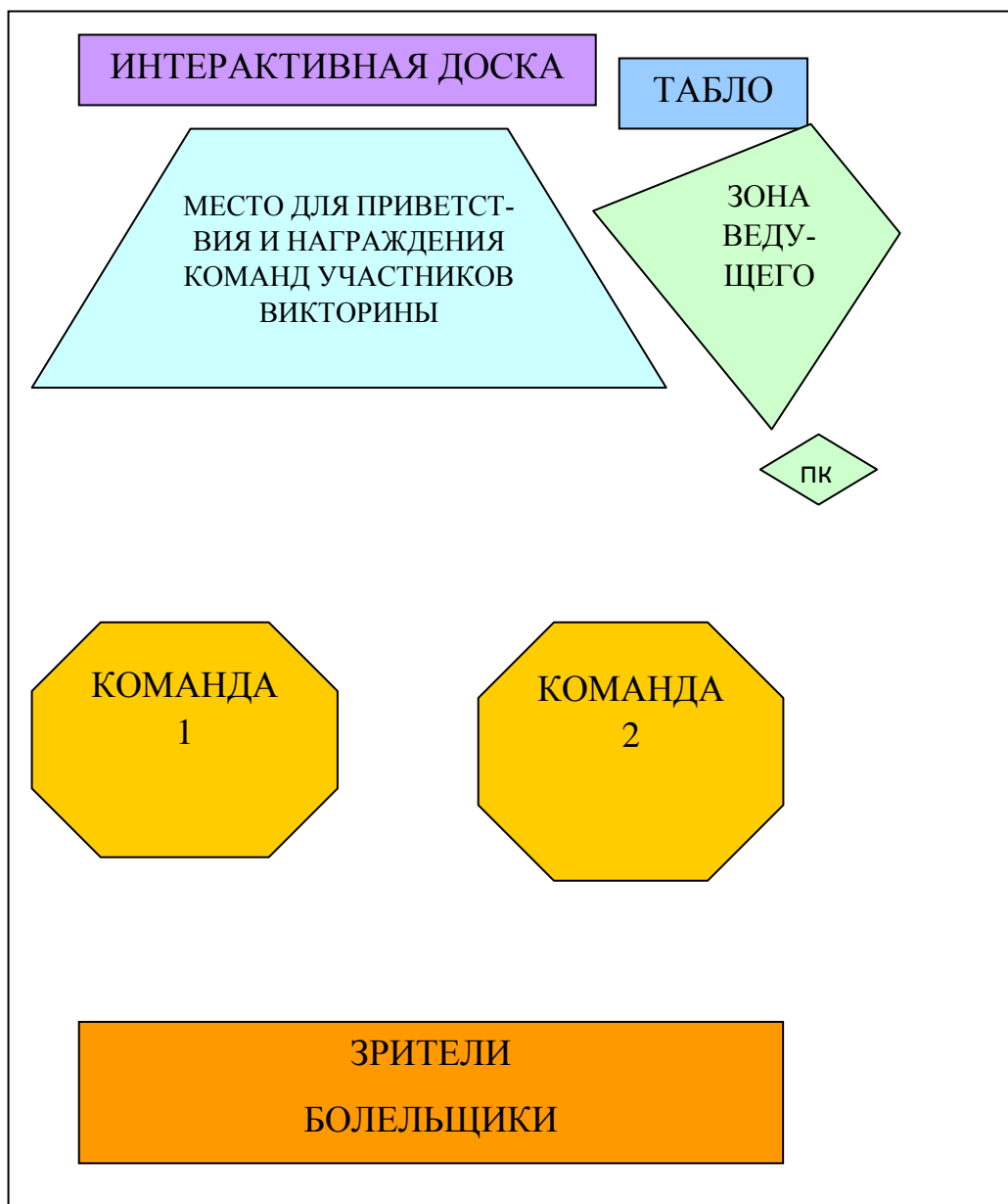


Пиктограммы правил поведения во время викторины



- 1 – внимательно слушать задание,
- 2 – обсуждать в команде разные варианты его выполнения,
- 3 – выполнить задание,
- 4 – выбрать, кто будет отвечать, и составить текст ответа,
- 5 – представить решение своей команды.

### 3. ВАРИАНТ ЗОНИРОВАНИЯ ПОМЕЩЕНИЯ ПРИ ПРОВЕДЕНИИ ВИКТОРИНЫ



#### **4. РЕЧЕВАЯ КОПИЛКА ПРОВЕДЕНИЯ ВИКТОРИНЫ**

##### ***Названия команд и приветствия.***

*Команда:* «Айболит»

*Девиз:* Мы веселая команда,

Любим сказки мы читать.

Наш девиз: идти к победе!

Никогда не унывать!

*Команда:* «Бармалей»

*Девиз:* Мы с Чуковским подружились

И надеемся на то,

Что удача улыбнется

Нашей команде на все 100!!!

##### ***Текст речи ведущего.***

##### ***В начале проведения викторины:***

Добрый день, дорогие друзья! Мы рады встрече с вами на викторине...

Внимание! Мы начинаем викторину ...

В нашей викторине сегодня принимают участие команды.....(название команд).

Предлагаю командам поприветствовать друг друга. Представляю капитанов команд.

Позвольте напомнить правила поведения участников викторины...

В нашей игре вам предстоит выполнить задания.....

Всем желаю удачной игры и хорошего настроения! Всем удачи!

##### ***Речевые конструкции ведущего во время проведения викторины***

Уважаемые игроки, прошу проверить правильность выполнения задания другой командой.

Следующее задание ...

Мы услышали ответ команды ... Вы согласны с этим ответом?

Игроки команды могут помочь своему капитану.

Молодцы, ребята, вы с успехом справляетесь с заданиями.

В процессе игры можно напомнить правила, особенно если наблюдается нарушение их игроками.

### ***Речевые конструкции поощрения***

Вы легко справились с вопросом.

Обе команды успешно выполнили задание.

Ответ достойный (правильный, верный, полный).

Молодцы! Ваш ответ порадовал.

Вы сделали еще один шаг к победе.

### ***Заключительная часть***

Вы честно и достойно боролись за звание Знатоков и Любителей сказок К.И.Чуковского. Благодарю игроков за хорошую игру!

Вы старательно шли к победе, хоть это было непросто. Ваши знания, любознательность и старательность привели вас к новым достижениям, новым победам.

Настала пора подвести итоги нашей игры.

Хочу напомнить вам правило: выиграл – не зазнавайся, проиграл – не унывай.

Благодарю игроков за доставленное удовольствие!