**ГБОУ гимназия № 406**

**Пушкинского района**

**Санкт-Петербурга**

**Конспект**

**внеклассного занятия**

**Тема:**

**«По сказкам А.С.Пушкина»**

**Технология - игра**

**Воспитатель Иванова Ольга Васильевна**

**2012-2013 учебный год**

**Игра- викторина**

**по сказкам А.С. Пушкина**

**Цель:**

формирование познавательного интереса через произведения А.С. Пушкина.

**Задачи:**

- обобщить знания учащихся о творчестве А.С.Пушкина;

- развивать образное мышление, творческие способности, воображение, способность воспринимать различные виды искусства;

- создавать условия для формирования интереса детей к классическому искусству.

Оборудование:

- магнитофон, диски;

- выставка рисунков;

- чёрный ящик;

- портрет А.С. Пушкина

- карточки с цифрами от 1 до 5;

- игровое поле на листе ватмана.

**Музыкальное и художественное оформление**

* **Художественное:** в центре школьной доски – портрет А.С. Пушкина. Под ним размещено игровое поле. Стены кабинета украшены рисунками детей по теме. Команды участников игры стоят напротив друг друга, гости и родители – сидят у задней стены класса. Ведущий – воспитатель группы продлённого дня.

**Игровое поле**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подскажи словечко | Сказка за сказкой | Свет мой, зеркальце, скажи… |
| Там на неведомых дорожках… | Так всё начиналось | За морем житьё не худо… |
| Чудесные предметы | Что за прелесть эти сказки… | Вопросы учёного кота |

* **Музыкальное:**
* М.И. Глинка «Марш Черномора»;
* Н.А. Римский-Корсаков «Три чуда»;
* Песня «Дела давно минувших дней из оперы М.И. Глинки «Руслан и Людмила»
* Н.А. Римский-Корсаков «Сказка о царе Салтане»

Игра-викторина проходит в группе в течение полутора часов. Участвует вся группа.

Дети делятся на две команды, каждая команда готовит заранее инсценировку одной из сказок поэта, все учащиеся повторяют наизусть строки сказок А.С. Пушкина, а также готовят выставку рисунков по любым произведениям автора.

**Ход игры**

Звучит музыка М.И. Глинки «Марш Черномора», входит ведущий приветствует собравшихся, сообщает цель игры, выбираются старейшины из родителей – 5 человек - для оценивания результатов в ходе игры, сообщаются правила игры:

1. Каждый следующий конкурс выбирает проигравшая команда;
2. Каждый конкурс оценивается по 5-бальной системе, выигрывает команда, набравшая больше очков.

**Выбирайте 1 конкурс**

**Подскажи словечко.**

Воспитатель:

Бывает так: услышишь где-нибудь слово или предложение, мелькнёт знакомая песня или стихотворение и хочется продолжить, вот и следующее задание: продолжить стихотворение по нескольким строкам.

1 команда: Буря мглою небо кроет…

2 команда: Мороз и солнце, день…

1 команда: У лукоморья дуб зелёный…

2 команда: Уж небо осенью дышало…

1 команда: Зима!... Крестьянен, торжествуя,…

2 команда: Вот север, тучи нагоняя…

**2 конкурс**

**Сказка за сказкой.**

Воспитатель:

По условию след.конкурса, надо вспомнить и назвать как можно больше сказок, которые написал А.С. Пушкин.

**3 конкурс**

**Там, на неведомых дорожках.**

Воспитатель:

Если бы вы попали в сказку и встретились с её героями, смогли бы их узнать? Попробуем?

Ты попробуй отгадать, как героя сказки звать:

1. Живёт он в поповом доме.

Спит себе на соломе…

1. Правду молвит молодица,

Уж и впрямь была царица…

1. Говорят, царевна есть,

Что не можно глаз отвесть…

1. Все красавцы молодые,

Великаны удалые…

1. Белолица, черноброва,

Нраву кроткого такого…

1. Парчёвая на маковке кичка.

Жемчуги окутали шею…

**4 конкурс**

**Так всё начиналось.**

Воспитатель:

У каждой сказки есть своё начало. Узнать сказку по её началу.

1. Жил был поп,

Толоконный лоб…

1. Жил старик со своею старухою

У самого синего моря…

1. Царь с царицею простился,

В путь-дорогу снарядился…

1. У лукоморья дуб зелёный…

**5 конкурс**

**Свет мой, зеркальце, скажи…**

Воспитатель

С такими словами обращалась царица к волшебному зеркальцу и оно говорило ей правду о внешности. Перед вами лежат листы бумаги, карандаши.

Нарисуйте портрет того, кто сидит напротив вас.

На рисование – 2 минуты, в течение которых звучит музыка оперы М.И. Глинки «Руслан и Людмила», «Дела давно минувших дней».

Затем, команды меняются портретами, а каждый игрок должен найти свой портрет. Оценка жюри.

**6 конкурс**

**Вопросы умного кота**

Воспитатель:

Кто является одним из самых мудрых пушкинских персонажей?

Сколько сказок знает он, сколько песен. А для вас он приготовил несколько вопросов.

Учёный кот (ученик в костюме).

* Как звали бабушку князя Гвидона? (Бабариха)
* Какая природная сила знала ответ на вопрос, где найти невесту? (Ветер)
* Как звали собаку семи богатырей? (Соколко)
* В кого превращался князь Гвидон? (В муху, комара, шмеля)
* Как звали сенную девушку царицы? (Чернавка)

**7 конкурс**

**За морем житьё не худо**

Воспитатель:

За морем житьё не худо,

В свете ж вот какое чудо…

Именно так начинали свой рассказ купцы, плывшие к царю Салтану. Далее шло описание чуда. Придумать рекламу «чуда», привезённого из-за моря. На подготовку – 2 минуты. Звучит музыка Н.А. Римского-Корсакова «Три чуда».

**8 конкурс**

**Чудесные предметы**

Воспитатель:

Чтобы получить какой-либо предмет, героям приходилось задавать вопросы, чтобы узнать, что находится в чёрном ящике.

Я буду отвечать «да» или «нет». В ящике – предметы из сказок А.С. Пушкина.

(яблоко, зеркальце)

**Подведение итогов**

Для подведения итогов слово предоставляется члену Совета старейшин.

Под музыку Н.А. Римского-Корсакова «Сказка о царе Салтане»

награждаются победители.