Сценарий литературной викторины

«В гостях у Сказочницы»

для детей старшего дошкольного возраста

Атрибуты: подборка книг, набор «Собери картинку», плакат и магниты, костюм Сказочницы, письмо, иллюстрации сказок.

Предварительная работа:

*Дети в группе вскрывают конверт, где бабушка Сказочница приглашает в гости любителей сказок, чтобы узнать, кто из детей знает больше сказок, их названия, героев.*

*Предложить детям разделиться на две команды, придумать название команде.*

**В зале:** Сказочница сидит за столом в центре зала за столом. На столе стоит сундук.

На мольберте весит плакат, где будут отмечать победы детей

Звучит музыка «В гостях у сказки».

Дети заходят в зал под музыку.

Их встречает Сказочница: Здравствуйте, ребята. Заждалась я вас. Проходите, рассаживайтесь.

Дети садятся.

Сказочница: Давайте познакомимся. Я сказочница, назовите себя.

Дети представляют свои команды.

Сказочница: Наша литературная викторина поможет нам вспомнить сказки, их героев, мы узнаем, кого из вас можно называть знатоком сказок.

На этом плакате будем отмечать ваши победы. Выиграет та команда, которая быстрее доберётся до сундучка(он изображён на плакате).

**Задание 1:**

**«Корзинка со сказками»**  
**Сказочница**  предлагает всем играющим корзинку со словами:  
- Вот тебе кузовок, клади в него сказку, дружок

Обмолвишься, отдашь залог!

**Ответ** играющего:  
- Я положу в кузовок сказку… (название). Игра продолжается до тех пор, пока дети не будут испытывать трудности.

Правило: Чья команда больше назовёт, та и передвигается вперёд на плакате.

**Задание 2:**

**«Вспомните друзей героя»**

Сказочница: В сказках всегда есть главные герои, а у них есть друзья.

*Дядя Федор* – Кот Матроскин, собака Шарик

*Буратино –* Пьеро, Мальвина

*Вини-пух –* Поросёнок Пятачок, кролик

Крокодил Гена – Чебурашка, девочка Галя

**Задание 3:**

**«Собери картинку знакомой сказки»**

**Задание 4:**

**«Исправь ошибку»**

|  |  |
| --- | --- |
| «Сестрица Аленушка и братец Никитушка» «Иван-царевич и зеленый волк» «Лисичка-сестричка и серая мышь» «По собачьему веленью» «Дарьюшкина избушка» | «Сивка-будка» «Волк и 7 тигрят» «Пашенька и медведь» «Гуси-вороны» «Царевна-индюшка» |

**Задание 5:**

**«Книжная ярмарка»**  
Ребятам предлагается набор книг (5-6): из них все книги, кроме одной, с русскими народными сказками. Необходимо найти лишнюю книгу и объяснить свой выбор.

**Задание 6**

**«Песенки сказочных героев»**  
Участникам игры необходимо определить, каким персонажам принадлежат песенки

**Задание 7**

**Игра «Узнай сказку»**

Сказочница: - Раз, два, три, четыре, пять! Буду с вами я играть!  
Все скорее в круг вставайте, мои сказки угадайте!  
**Варианты загадок**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| В сказке небо синее, В сказке птицы страшные. Яблонька, укрой меня! Реченька, спаси меня! «***Гуси-лебеди***» |  | На лесной опушке Стояли две избушки. Одна из них растаяла, Одна стоит по-старому. «***Заюшкина избушка***» |
| Вор пшеницу воровал, А Иван его поймал. Вор волшебным оказался, И Иван на нем катался. «***Сивка-бурка***» |  | Ах ты, Петя-простота, Сплоховал немножко: Не послушался кота, Выглянул в окошко. «***Кот, петух и лиса***» |
| Нет ни речки, ни пруда. Где воды напиться? Очень вкусная вода В ямке от копытца. «***Сестрица Аленушка*** **и братец Иванушка**»  Воспитатель: Что будем делать с вещами? |  | Вымолвил словечко – Покатилась печка Прямо из деревни К царю и царевне. И за что, не знаю, Повезло лентяю?   «***По щучьему велению***» |

Мы эти вещи разыграем. Игра называется **«Фанты»**. Доставайте по одной вещи и спрашиватйте: «Что этой вещичке сделать?»    
Я будут предлагать различные задания владельцам этих вещей. Если ребенок справится с заданием, то мы вещь вернем, а команда сможет сделать ход по игровому полю.

Варианты заданий для игры в  «Фанты»

1. Спеть песенку какого-либо сказочного героя;
2. сказать волшебные слова, вызывающие Сивку-бурку;
3. похвастаться, как заяц из сказки «Заяц-хваста»;
4. повернуть избушку Бабы-яги;
5. вспомнить, где спрятана смерть Кощея
6. перечислить героев сказки «Теремок»
7. назвать 4 волшебных предмета