

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад №1»

**Методическая разработка**  
**Электронная познавательная игра**  
**«Угадай сказку»**

**Автор-разработчик:**

Машина                      Юлия  
Александровна,      старший  
воспитатель

## Пояснительная записка

Методическая разработка «Электронная познавательная игра «Угадай сказку» будет интересна для детей старшего дошкольного возраста, родителей и педагогов.

Игра предназначена для организации досуговой деятельности в ДОУ совместно с детьми, родителями и педагогами или, дома в кругу семьи.

Познавательная игра решает задачи Основной образовательной программы дошкольного образования МБДОУ «Детский сад №1» по направлению «художественно-эстетическое развитие»; направлена на формирование базовых ценностей Российского общества; приобщение детей к художественной литературе; и вовлечения родителей (законных представителей) воспитанников в образовательный процесс .

**Цель:** выявить кругозор воспитанников старшего дошкольного возраста в текстах сказочного типа через игру с правилами.

### Методика организации

Игра проходит в три тура по итогам которых определяется победители, которые выходят в суперигру.

Количество игроков не ограничено, может быть организована командная игра.

*\* «Электронная познавательная игра «Угадай сказку» построена по аналогии музыкальной игры «Угадай мелодию»*

### Описание 1 тура «Сказка начинается»

В первом туре игрокам предстоит отгадать название сказки, из которой звучит зачин.

Игроки называют кнопку-домик (от 1 до 4) из любой категории (сказки о животных, волшебные сказки, народные сказки, авторские сказки).

После открытия гиперссылки, звучит аудиозапись зачина сказки. Отгадывают те участники игры, которые быстрее подадут звуковой сигнал о том, что они знают отгадку. В случае, если игроки ошибаются, они пропускают один ход.

### Отгадки к первому туру

#### *Сказки о животных*

##### 1. Гуси-лебеди

2. Зимовье зверей
3. Маша и медведь
4. Смоляной бычок

### ***Волшебные сказки***

1. Горшочек
2. Морозко
3. Царевна – лягушка
4. По щучьему велению

### ***Народные сказки***

1. Бобовое зернышко
2. Вершки и корешки
3. Иван-царевич и Серый волк
4. Крошечка-хаврошечка

### ***Авторские сказки***

1. Аленький цветочек – Сергей Аксаков
2. Снежная королева - Ганс Христиан Андерсен
3. Сказка о царе Салтане – Александр Пушкин
4. Кот в сапогах - Шарль Перро

## **Описание 2 тура «Сказка продолжается»**

Во втором туре игрокам предстоит отгадать название сказки, из которой звучит песня.

Игроки называют кнопку-нотку (от 1 до 11). После открытия гиперссылки, звучит аудиозапись песни из сказки. Отгадывают те участники игры, которые быстрее подадут звуковой сигнал о том, что они знают отгадку. В случае, если игроки ошибаются, они пропускают один ход.

### **Отгадки ко второму туру**

1. «Тайны Снежной королевы» – песня Атаманши
2. «Приключения Буратино» - песня черепахи Тротины
3. «Волк и семеро козлят» - песня козлят и мамы
4. «Там на неведомых дорожках» - хвалебная Кошечу

5. «12 месяцев» - песня месяцев
6. «Золушка» - песня Золушки
7. «Финист – ясный сокол» - песня Аленушки
8. «Новогодние приключения Маши и Вити» - песня Бабы-Яги
9. «Морозко» - песня Ивана
10. «Красная шапочка» - песня Красной шапочки
11. «Приключения Буратино» - песня кота и лисы

*\*Игроки, набравшие большее количество баллов по итогам первых двух туров остаются в игре.*

### Описание 3 тура «Отгадай сказочный предмет»

В третьем туре игрокам предстоит отгадать сказку и сказочный предмет. Ведущий зачитывает описание предмета, участник (команда), которые быстрее подадут звуковой сигнал о том, что они знают отгадку говорят ответ. Если ответ верный, баллы засчитываются, если нет, балл уходит соперникам.

### Вопросы и ответы к третьему туру

1. «Сказка о молодильных яблоках и живой воде»

**Камень** – этот предмет ставил героя перед выбором, который в дальнейшем менял его судьбу.

2. Сказка «Каша из топора»

**Топор** - при помощи этого предмета и смекалки герой сказки не остался голодным.

3. Сказка «Спящая красавица»

**Зеркало** – этот волшебный предмет обладал огромной силой внушения в неопишуемой красоте своей хозяйке.

4. Сказка «Лиса и журавль»

**Тарелка и кувшин** – эти предметы из сказки о животных. После того, как герои сказки побывали в гостях у друг друга помешали их дружбе.

5. Сказка «Золушка»

**Волшебная палочка** – этот предмет способен выполнить любое волшебство в руках крестной Феи.

6. Сказка «Старик Хоттабыч»

**Ковер-самолет** – этот волшебный предмет облегчал путешествие героев и переносил их с одного города в другой.

7. «Сказка о серебряном блюдечке и наливном яблочке»

**Блюдце с яблоком** – эти предметы вызвали чувство зависти у сестер героини и спровоцировали её гибель.

8. Сказка «Снежная королева»

**Гребень** – как только этот волшебный предмет касался волос, герой сразу забывал свои горести и печали.

*\*Игроки, набравшие большее количество баллов проходят в суперигру.*

### Описание суперигры

В суперигре участникам предстоит отгадать по порядку сказочного героя, чья речь звучит. Игроки могут пропускать ход, отгадывать дальше, если возникают затруднения. Затем, вернуться к пропущенным кнопкам-цветочкам и дать верные ответы.

### Ответы к суперигре

1. Баба-Яга
2. Золотая рыбка
3. Старик Хоттабыч
4. Царевна-Лебедь
5. Дед Мороз
6. Кощей-Бессмертный
7. Карабас-Барабас

В конце игры участники награждаются подарками.

**Вывод:** данная игра способствует созданию мотивации для чтения сказок детьми и взрослыми, к просмотру советских фильмов-сказок. Также, в ней уделено внимание структуре сказки, рассматриваются варианты зачинов. Дети и взрослые с помощью открытых вопросов актуализируют свои знания и отгадывают волшебные предметы.

Участие в игре способствует установлению доверительных отношений между участниками, возникновению положительных эмоций.