**Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение**

**«Одесская средняя школа №1»**

**Одесского муниципального района Омской области**

**Квест-игра «Вокруг да около … КНИГ»**

Составитель: учитель

Дорошок Л. А.

**Квест-игра «Вокруг да около … КНИГ»**

**Цель:**  развитие читательской грамотности учащихся

**Задачи:**

* развивать любознательность и интерес к чтению книг;
* обогащать словарный запас учащихся;
* воспитывать внимательного читателя;
* формировать умения анализировать информацию, интерпретировать, воспроизводить.

**Участники:** обучающиеся 4-х классов.

**Оборудование:** карточки, маршрутные листы, текст художественного произведения (Н.Н**.**Носов «Живая шляпа»)

**Условия игры:**

В квесте участвуют 2 команды. Команды проходят одинаковые этапы, в одинаковой последовательности. Команды выбирают капитана, который осуществляет связь с организатором. Затем команды присваивают сами себе название и готовят эмблему.

*Цель квеста* – собрать ключевую фразу. Выигрывает та команда, которая сделала это быстрее всех.

*Ключевые фразы:*

* *Тому, кто читает книги, никогда не скучно.*
* *Прочитанная книга – еще одна прожитая жизнь.*

**Маршрутный лист**

**Команда:**

|  |  |
| --- | --- |
| Название этапа | Отметка о прохождении этапа |
| I этап  «**Зашифрованное слово**» |  |
| II этап  «**Вопросы по прочитанному произведению**» |  |
| III этап  «**Закончи крылатые выражения из сказок**» |  |
| IV этап  «**Фразы-перевёртыши**» |  |
| Ключевая фраза: | |

**Эмблема:**

Ход игры

**1 этап «Зашифрованное слово»**

Он есть в любой библиотеке. Чтобы узнать, что это, разгадайте кроссворд:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  | 1 | К | н | и | г | а |  |  |
| 2 | а | н | н | о | т | А | ц | и | я |  |  |  |
| 3 | и | л | л | ю | с | Т | р | а | ц | и | я |  |
|  |  |  |  |  | 4 | А | в | т | о | р |  |  |
| 5 | э | н | ц | и | к | Л | о | п | е | д | и | я |
| 6 | б | и | б | л | и | О | т | е | к | а |  |  |
|  |  | 7 | к | н | и | Г | о | м | а | н |  |  |

1.Печатное издание в виде сброшюрованных и заключённых в переплётную крышку листов объёмом не менее 48 страниц (книга).

2. Краткое изложение содержания книги (аннотация).

3. Рисунки на обложке или внутри книги (иллюстрация).

4. Лицо, создавшее произведение или принимавшее участие в его создании (автор).

5. Издание, относящееся к справочной литературе (энциклопедия).

6. Учреждение, которое собирает, хранит и предоставляет всем желающим источники информации (библиотека).

7. Любитель книг (книгоман).

**2 этап «Вопросы по прочитанному произведению»**

Каждая команда читает рассказ и отвечает на вопросы по этому рассказу

**Вопросы для команд.**

Н Носов. «Живая шляпа»

1. Как звали главного героя рассказа? (Котенок Васька)
2. При каких обстоятельствах Ваську накрыло шляпой? (Он охотился на мух, одна муха села на шляпу, Васька прыгнул, и шляпа упала на него)
3. Чем занимались ребята, когда котенок оказался под шляпой? (Раскрашивали картинки)
4. Куда запрыгнули ребята, когда увидели, что шляпа шевелится? (На диван)
5. Чем вооружились ребята, когда вернулись к шляпе? (Кочергой и лыжной палкой)
6. Чем стреляли ребята в шляпу? (Картошкой)
7. **этап «Закончи крылатые выражения из сказок»**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Поди туда – не знаю куда, | *принеси то – не знаю что.* |
| 1. Вот и сказке конец, | *а кто слушал – молодец.* |
| 1. Скоро сказка сказывается, | *да не скоро дело делается.* |
| 1. Утро | *вечера мудренее.* |
| 1. Это всё присказка, | *сказка будет впереди.* |
| 1. Сказка – ложь, да в ней намёк, | *добрым молодцам урок.* |

**4этап «Фразы-перевёртыши»**

Разгадайте пословицы, зашифрованные антонимами:

1. Новый враг хуже старых трех. *- Старый друг лучше новых двух.*

2. Безделье любителя пугает. *- Дело мастера боится.*

3. У честного человека ботинки промокают. - *На воре шапка горит.*

4. Пусть будет один доллар, чем не будет ни одного врага. - *Не имей 100 рублей, а имей 100 друзей.*

Собрав все фрагменты, команда приступает к складыванию фразы в целом. Ответ фиксируется в маршрутном листе и передаётся организатору.

**Этап подведения итогов и награждения.**

Мы поздравляем команды за активное участие в игре и надеемся, что сегодня книги раскрылись перед вами новыми гранями.