



# КВЕСТ-ИГРА «ТАЙНЫ ЛУКОМОРЬЯ» (ДЛЯ ДЕТЕЙ 7–13 ЛЕТ)





## КВЕСТ-ИГРА «Тайны Лукоморья» (для детей 7–13 лет)

**Описание игры: Сказки Пушкина перепутались. Герои оказались в разных историях. Спасите сказки, верните персонажей на их места!**

Ведущий: *«Злой колдун Черномор из «Сказки Руслан и Людмила» украл из сказок Пушкина самые важные слова и спрятал их в 7 волшебных предметах. Если вы не найдёте все предметы и не вернёте слова обратно, сказки исчезнут навсегда! Кот Учёный поможет вам — он оставил подсказки на каждой станции. Вперёд, спасатели Лукоморья!»*

Каждая команда получает маршрутный лист (приложение 1) и карту Лукоморья, схему станций (движения команд).

**Задача: 1. Вернуть героев на свои места, в сказки.**

**2. В финале команды собирают ключевую фразу: название сказки.**

### **СТАНЦИЯ 1. «Дуб зелёный»**

**Место:** у дерева — плаката с дубом.

**Задание** от Кота Учёного (ведущий в усах и шапке): Вспомните вступление к поэме «Руслан и Людмила» («У лукоморья дуб зелёный...»).

Команде раздаются **разрезанные перемешанные строчки** стихотворения — нужно сложить их в правильном порядке и прочитать хором.

У лукоморья дуб зелёный;

Златая цепь на дубе том:

И днём и ночью кот учёный



**Место:** у дерева — плаката с дубом.

**Задание** от Кота Учёного (ведущий в усах и шапке): Вспомните вступление к поэме «Руслан и Людмила» («У лукоморья дуб зелёный...»).

Команде раздаются **разрезанные перемешанные строчки** стихотворения — нужно сложить их в правильном порядке и прочитать хором.

Всё ходит по цепи кругом.

**Бонусный вопрос:** Какие чудеса есть в этом отрывке? (избушка на курьих ножках, леший, русалка, тридцать витязей, царевна, волк, Кащей, Баба-яга).

**При выполнении задания участники получают:**  
волшебный **жёлудь** (жетон «Дуб»).

## **СТАНЦИЯ 2. «Золотая рыбка»**

**Место:** рядом с тазиком с водой и игрушечной рыбкой.

**Задание 1** от Старухи у разбитого корыта (ведущий в платке):  
**назвать желания старухи по порядку в сказке как в сказке.**

Команда должна перечислить всё, что просила старуха у рыбки в «Сказке о рыбаке и рыбке»:

1. Новое корыто
2. Новая изба
3. Столбовая дворянка
4. Вольная царица
5. Владычица морская (чтобы рыбка сама у неё в посылках ходила)

**Задание 2. От Старухи: почему рыбка не ответила в последний раз старику в сказке?** (Потому что старуха захотела быть «владычицей



морской», чтобы рыбка служила ей, — это была слишком большая жадность.)

### **Задание 3. Игра-эстафета «Поймай рыбку»:**

Удочка с магнитом, в тазу — бумажные рыбки со скрепками.

За 30 секунд поймать 3 рыбки. (Можно организовать подвижную игру «Берика».)

**При выполнении задания участники получают Золотую чешуйку.**

## **СТАНЦИЯ 3. «Остров Буян»**

**Место проведения:** рисунок корабля, штурвал, «море».

**Персонаж:**

**Задание 1 от Царевны Лебеди** (ведущая в белом платке или короне).

**Вспомнить и назвать три превращения в сказке.** В кого превращался князь Гвидон, чтобы навестить отца?

(Ответы: Комар → укусил тётку в глаз, Муха → укусил другую тётку в глаз, Шмель → ужалил сватью бабу Бабариху в нос.)

**Задание 2. «Загадки о белке»:**

*«В какой сказке белка грызёт орешки с золотыми скорлупками и ... ядрышками?» С какими ядрышками были орешки?*

(Ответ: «Сказка о царе Салтане», изумрудные ядрышки)

**Физминутка:** изобразить, как белка «песенки поёт да орешки всё грызёт».

**При выполнении задания участники получают: Скорлупка от орешка** (бумажная).



## **СТАНЦИЯ 4. «Зеркало»**

**Место проведения:** зеркало (настоящее или бумажный макет).

**Персонаж:**

**Задание 1** от Царицы-Мачехи (ведущая с короной и сердитым голосом).

Ведущий говорит начало, команда **продолжи фразу** — конец:

**Начало фразы**

**Окончание**

- |                                    |                            |
|------------------------------------|----------------------------|
| 1. «Свет мой, зеркальце, скажи...» | «...да всю правду доложи»  |
| 2. «Я ль на свете всех милее...»   | «...всех румяней и белее?» |

**Задание 2.** Надо **найди ошибку**.

**Утверждение:** «Царевна уснула, потому что отравилась яблоком от сводной сестры». О какой сказке мы сейчас говорим?

(Дети исправляют: «Не от сводной сестры, а от мачехи (царицы)», «Сказка о мёртвой царевне и о семи богатырях».)

При выполнении задания участники получают скорлупку от орешка, осколок зеркала (картонная «пломба» со скотчем).

## **СТАНЦИЯ 5. «Петушок на спице»**

**Место проведения:** изображение терема и спицы с петушком (оригами).

**Задание от** Звездочёта (ведущий в колпаке со звёздами): Дети, ваша задача **восстановить порядок событий в сказке:**

Карточки с эпизодами разложить в правильной последовательности.



Карточки (перемешать)

Царь Дадон получает золотого петушка от звездочёта (1)

Петушок предупреждает об опасности (2)

Войско идёт на восток, потом на юг (3)

Дадон находит шатёр Шамаханской царицы (4)

Царица очаровывает Дадона (5)

Дадон возвращается, звездочёт просит царицу (6)

Царь убивает звездочёта, петушок клюёт царя в темя (7)

**Вопрос дополнительный на смекалку:** Почему петушок перестал предупреждать царя? (Ответ: Потому что армия вернулась — угрозы больше не было.)

**При выполнении задания участники получают золотое пёрышко** (бумажное).

## **СТАНЦИЯ 6. «У Лукоморья. Тридцать три богатыря» (поэма «Руслан и Людмила»)**

**Место проведения:** плакат с волнами и силуэтами воинов.

**Персонаж:**

**Задание 1.** Морской богатырь (ведущий в шлеме из картона):

**Скажите, кто такие витязи? (ответ:** Витязи — это древние воины, богатыри).

**Задание 2. Назовите элементы доспехов богатырей.**

(Дети называют элементы доспехов: шлем, кольчуга, меч, щит, наручи, поножи.)



**Задание 3 (эстафета «Собери доспехи»).** Команда собирает пазлы на скорость (1 минута).

На столе — разрезанные картинки шлема, меча, щита.

**При выполнении задания участники получают щит богатыря** (картонный кружок с рисунком).

### **СТАНЦИЯ 7. «Финальная. Кот Учёный у дуба»**

**Место:** общий сбор у главного дуба.

**Персонаж:**

**Задание от Кота Учёного:**

«У команды собраны 7 жетонов: жёлудь, чешуйка, скорлупка, осколок зеркала, пёрышко, щит. За каждым предметом «спрятана» буква (на обратной стороне жетона дети видят букву). **Необходимо собрать ключевую фразу**

Жетон —	Буква
Жёлудь —	П
Чешуйка —	У
Скорлупка —	Ш
Осколок зеркала —	К
Пёрышко —	И
Щит —	Н

**Собираем слово:** ПУШКИН.

**Финальный вопрос:** Почему это слово самое важное для русского человека? (Ответ: Потому что Александр Сергеевич Пушкин написал все эти сказки.)



**Вручение грамот участникам: «Хранитель сказок Пушкина».**

**Приложение 1.**

**МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ (образец для команды)**

Станция	Название	Отметка о прохождении	Жетон
1	Дуб зелёный		Жёлудь
2	Золотая рыбка		Чешуйка
3	Остров Буян		Скорлупка
4	Зеркало		Осколок
5	Петушок на спице		Пёрышко
6	Тридцать три богатыря		Щит
7	Финальный сбор		

**Ключевое слово:** \_\_\_\_\_ (ПУШКИН)

## Приложение 2.

### **МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ (за 1–2 часа)**

Станция	Что нужно сделать
1	Распечатать строчки «У лукоморья», разрезать. Листок со словарём (лукоморье, неведомые).
2	Тазик с водой, удочка с магнитом, бумажные рыбки (со скрепками), платок для «старухи».
3	Синяя ткань («море»), штурвал (можно картонный). Карточки-превращения (комар, муха, шмель).
4	Зеркало (настоящее или бумажный макет). 2 карточки с «началами фраз».
5	Изображение терема и спицы, петушок-оригами. Карточки событий (7 штук).
6	Волны из бумаги, шлем из картона. Пазлы (щит, меч, шлем).
7	Жетоны (распечатать кружки + с обратной стороны буквы). Грамоты.