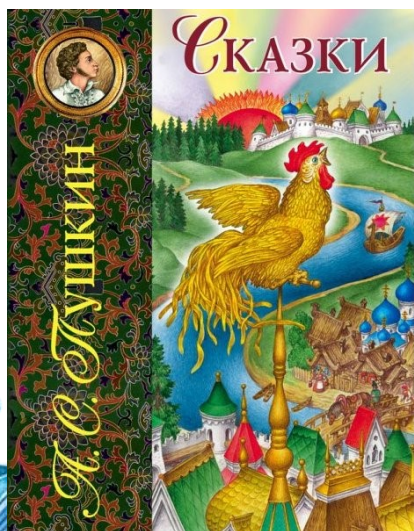


Здравствуй, юный друг!

Предлагаем тебе стать участником настольной игры-бродилки «По Лукоморью», которая создана по сюжетам сказок Александра Сергеевича Пушкина. Играя в неё, ты сможешь вспомнить любимые волшебные истории и их героев.

А твоим надёжным помощником станет этот сборник:

Пушкин, А. Сказки / А. Пушкин. – Москва : Эксмо, 2010. – 120 с. : ил. – Текст : непосредственный.



Мы рады вас видеть:

вторник - пятница: с 10.00 до 19.00,

суббота - воскресенье: с 10.00 до 18.00,

понедельник - выходной.

Последний четверг каждого месяца - санитарный день.

Адрес: г. Пенза,

ул. Толстого, 8а, т. 94-58-17,

зал делового и досугового чтения - 49-15-50.

E-mail: biblioteka_sura@mail.ru

Сайт: <http://dyub.org>



Министерство культуры и туризма
Пензенской области

ГКУК «Пензенская областная
библиотека для детей и юношества»

Настольная игра-бродилка

«По Лукоморью»

Для детей
младшего
школьного возраста



Пенза 2023

0+

Финиш

Какой рыболов-ной снастью ловил рыбу старик из «Сказки о рыбаке и рыбке»? Стр. 53



За какую плату согласился работать Балда у попа?



Что пообещал царь Дадон за золотого петушка?

Кто помогал короле-вичу Елисею в поисках Царевны?



Задание 3. Узнай сказку



Какие три чуда были на острове Буяне в «Сказке о царе Салтане...»?



Расскажи стихотворение А.С. Пушкина.

Задание 2. Закончи фразу

Этот представитель животного мира исполнит ваше желание.



Кто помогал королевицу Елисею в поисках царевны?

Каких работников искал поп на базаре?

Задание 1.

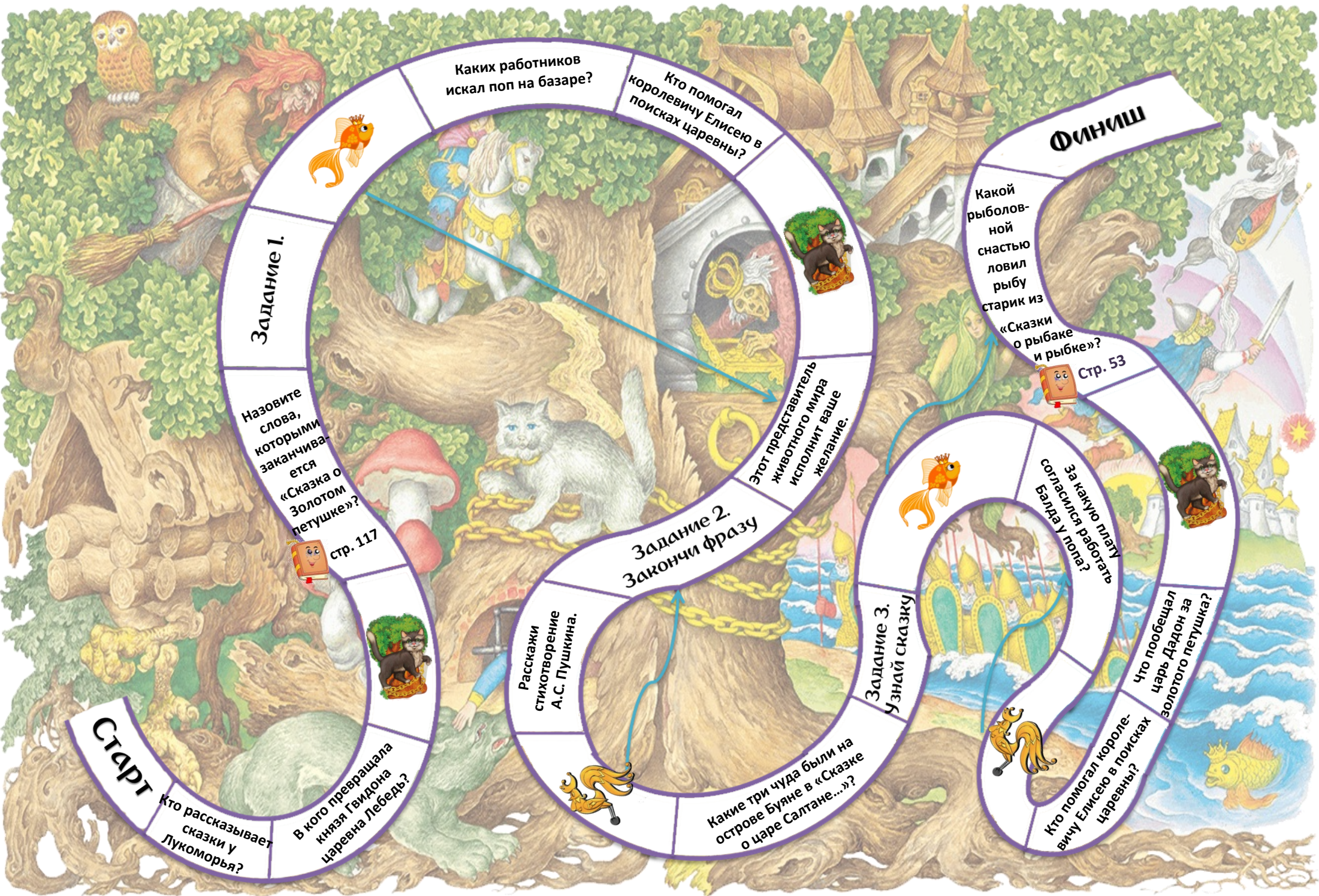
Назовите слова, которыми заканчивается «Сказка о Золотом петушке»? Стр. 117



В кого превратила князя Гвидона Царевна Лебедь?

Кто рассказывает сказки у Лукоморья?

Старт



Цель игры - знакомство со сказками А. С. Пушкина и их героями.

Правила игры.

Количество игроков: от 2 до 4 человек.

Игровой ход осуществляется с помощью фишек и кубика.

Каждый участник выбирает фишку и ставит её на старт. Право первого хода определяется с помощью детской считалочки.

Игроки бросают кубик по очереди и продвигают свою фишку вперед по игровому полю на столько клеток, сколько очков обозначено на кубике.

В ходе игры участники отвечают на вопросы и выполняют задания. Текст заданий записан на карточках.

Обозначение игровых действий в виде героев сказок:



- пропуск хода;



- переход по стрелке вперед;



- переход по стрелке назад;



- ответ на вопрос необходимо искать в книге.

Неправильное выполнение задания одним игроком дает право хода другому. Если оба игрока ошибаются, то правильный ответ дает ведущий, а игроки возвращаются назад на одну клетку.

Побеждает тот, кто первый дойдет до финиша.

Задание № 1.

Из какой сказки этот предмет?
Для чего он нужен?



Задание № 2.

Дорогой друг! Чтобы продолжить игру, закончи фразу и назови сказку.
«Свет мой зеркальце!
Скажи...»



Задание № 3.

Узнай сказку по словам.
Окошко, царь, сестры,
бочка, остров, лебедь,
богатыри, белка, свадьба,
расплата.



Желаем удачи!

