

муниципальное бюджетное образовательное учреждение
«Кулундинская средняя общеобразовательная школа №3»
Кулундинского района Алтайского края

СОГЛАСОВАНО

методическим советом

школы от __. __ 20__ г.

УТВЕРЖДЕНО

приказом директора школы

№ __ от __. __. 20__ г.

**Рабочая программа
кратковременного курса внеурочной деятельности
начальное общее образование
«ИНТЕЛЕКТ-БЮРО»
для учащихся 1 - 4 класса
на 2020 — 2021 учебный год
(срок реализации программы 1 неделя)**

Составители:

Момот Светлана Викторовна
педагог психолог

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

С целью создания условий для активного отдыха учащихся в летний период , а так же активизации творческих навыков и роста интеллектуального потенциала школьников в период пребывания в летнем оздоровительном лагере, нами разработана развивающая программа «Интеллект-бюро». Данная программа составлена на основе дидактических материалов Н. Н. Докучаевой, А. З. Зак, методического пособия Л. В. Мищенко, Л. Ф. Тихомировой, Н. Е. Щурковой, О. В. Хухлаевой.

Развитие интеллектуальных способностей и приобретение знаний в младшем школьном возрасте становится фундаментом для достижения успеха, воплощения личных целей и планов в будущем, в том числе профессиональном самоопределении.

Цель программы: развитие личности ребенка посредством вовлечения его в различные области знаний через игровую деятельность; раскрытие интеллектуального и творческого потенциала детей.

Задачи:

1. Создать благоприятные условия для участия детей в деятельности по реализации программы.
2. Интегрировать различные области знаний и виды деятельности.
3. Развивать творческие и интеллектуальные способности детей.
4. Развивать коммуникативные способности детей.
5. Поощрять самостоятельность участников программы в познавательной деятельности.

Принципы программы:

1. Принцип уникальности (признание уникальности каждого; уважение к мнению и жизненному выбору ребенка, формирование позиции равенства между детьми).
2. Принцип безопасности (доверие, сохранение физического и психического здоровья детей).
3. Принцип межличностного взаимодействия (для достижения высоких результатов необходимо в полной мере использовать знания, умения и навыки каждого ребенка, а для этого нужны благоприятные взаимоотношения в команде).
4. Принцип положительного характера обратной связи (каждый ребенок нуждается в поддержке и одобрении окружающих, поэтому необходимо не

скупиться на похвалу и благодарность, способствовать созданию ситуации успеха).

5. Принцип включенности (в программе педагог играет роль участника всех игр, исключая те случаи, когда необходимо регулировать сам ход игры).
6. Принцип познания (на каждом этапе реализации программы ребенок приобретает новые знания, умения, навыки, которые мотивируют его на дальнейшую деятельность).

Методы работы:

1. Методы формирования сознания (беседа, пример, наблюдение, рассказ).
2. Методы организации деятельности и формирования опыта поведения (конкурс, соревнование, викторина, игра, инструктаж).
3. Методы стимулирования и мотивации деятельности и сознания (поощрение, постановка перспективы, общественное мнение).

Развивающая программа «Интеллект-бюро» адресована школьникам 7 – 11 лет (1 - 4 класс) осваивающим основную общеобразовательную программу.

СТРУКТУРА ПРОГРАММЫ

Данная программа состоит из системы тренировочных упражнений, специальных заданий, дидактических и развивающих игр. Для работы с детьми отобраны занимательные и доступные для понимания задания и упражнения, задачи, вопросы, загадки, игры, ребусы.

Модель занятия:

1 часть: "Разминка", в которую включены упражнения для активизации мыслительных процессов, настрой на предстоящую деятельность (*ребусы, задачи на сообразительность, мозговой штурм*).

2 часть: "Основная», в которой происходит обучение учащихся правилам интеллектуальных игр, выполнению игровых действий. Сюда относятся: *игры со словами, игры – имитации, игры – головоломки, классические интеллектуальные игры*.

3 часть: "Заключительная", где подводятся итоги занятия, проводится (*упражнения для глаз, рефлексия «Алфавит»*).

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Тема занятий	Содержание занятия	дата	форма контроля
1	Занятие № 1 <i>Игра по станциям «Дорогамми</i>	1. Сказочные телеграммы; 2. Угадай мелодию;		<i>Стартовый</i>

	сказок»	3. Заколдованный лес; 4. Путаница; 5. Собери сказку; 6. Назови героя сказки; 7. Герои сказок на букву ...		
2	Занятие № 2 «Письмо Смекалкина»	1 Игра «Шифровка» 2 Задание на внимание 3 Угадай и нарисуй 4 Задачи – шутки Г. Остера 5 Игра «Кто это ? Что это?» 6 Знакомство с IQ- кубиками 7 Игра рефлексия «Продолжи фразу»		<i>Прогностический Рефлексивный</i>
3	Занятие № 3 « «Коллекция заморочек»	1 Загадки о профессиях 2 Игра «Цепочка слов» 3 Игра - имитация «Крокодилчик» 4 Игра «Путаница» 5 Игра «Что лишнее» 6 Знакомство с игрой «Танграм» 7 Игра – рефлексия «Экран настроения»		<i>Рефлексивный</i>
4	Занятие № 4 «Не скучные задачи»	1 Мозговой штурм 2 Задачи - шутки 3 Задачи на смекалку 4 Задачи на сообразительность 5 Задачи – головоломки 6 Графические задачи 7 Игра – рефлексия «Радиопередача»		<i>Прогностический Рефлексивный</i>

5	Занятие № 5 «Магазин головоломок»	1 Блиц опрос «Да или нет» 2 Игра «Ребусы» 3 Загадки о природе 4 Геометрическое ассорти 5 Игра «Анаграммы» 6 Знакомство с игрой «Скоростные колпачки» 7 Игра – рефлексия «Алфавит»	Прогностический Рефлексивный
6	Занятие № 6 «Радужная игротека»	1 Игра «Веселый счет» 2 Игра «Шарады» 3 Игра «Супер-носорог» 4 Знакомство с игрой «Битва слов» 5 Игра на внимание «Разведчики» 6 Игра «Волшебный пластилин» 7 Игра – рефлексия «Снежный ком»	Прогностический
7	Занятие №7 «Всякая всячина»	1 Спрятанные слова 2 Нарисуй по клеточкам 3 Знакомство с игрой «Морской бой» 4 Игра «Аналогии» 5 Игра «Я знаю 5 (имен, названий и тп)» 6 Игра «Фотоохота» 7 Игра – рефлексия «Интервью»	Рефлексивный
8	Занятие № 8 Интеллектуальный турнир «Умники и	1 Блиц опрос «Кто это? — что это?» 2 Загадки	Итоговый

	умницы»	3 Нескучные задачи 4 Ребусы 5 Спрятанные слова 6 Игра на внимание «Найди предмет на букву...» 7 Подведение итогов, награждение		
--	---------	---	--	--

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ВКЛЮЧАЕТ МОДУЛИ:

Разминка (5-7 минуты).

Основной задачей данного этапа является создание у ребят определенного положительного эмоционального фона, без которого эффективное усвоение знаний невозможно. Поэтому в разминку включенные достаточно легкие, способные вызвать интерес у детей вопросы, рассчитанные на сообразительность, быстроту реакции, окрашены немалой долей юмора и потому помогающие подготовить ребенка к активной учебно-познавательной деятельности.

Мозговой штурм (3-5 минут)

Это вопросы из разных областей нашей жизни для начитанных, сообразительных, внимательных ребят, желающих расширить свой кругозор.

Отдых: упражнения для снятия глазного напряжения (1-2 минуты)

Эти упражнения укрепляют мышцы век, способствуют улучшению кровообращения и расслаблению мышц глаза, улучшают циркуляцию внутриглазной жидкости.

Занимательные задачи (10 минут)

Умение ориентироваться в тексте задачи - важный результат и важное условие общего развития ученика. Эти незамысловатые задачки по-настоящему тренируют и развивают свойства сильного мышления: внимание, умение видеть скрытую информацию, умение выделить главное, воображение.

Игры со словами (10 минут)

Данный вид интеллектуальной деятельности расширяет и обогащает словарный запас ребёнка, стимулирует процессы памяти, развивает речь.

Загадки (1 – 2 минуты)

Загадки по праву можно считать отличным тренажёром мышления, ведь они

способствуют развитию логики, умения выделять существенные признаки, дедукции.

Игры – головоломки (от 5 минут)

Данному виду игр можно посвятить как часть, так и целое занятие. Существует многообразие головоломок с числами, с кубиками, бумагой, палочками и спичками, геометрическими фигурами. Работа над головоломкой развивает абстрактное мышление, воображение, креативность.

Классические интеллектуальные игры (от 40 минут)

Предпочтение такого вида игр помогает сформировать не только мыслительные операции такие как стратегия тактика, планирование, но и личностные качества, а именно терпение, выдержку, волю.

ФОРМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

- соревнование;
- интеллектуальные игры
- игра-путешествие;
- викторины;
- игра-шоу;
- интеллектуальный турнир.

ИНСТРУМЕНТАРИЙ

В процессе реализации развивающей программы нами использованы интеллектуальные игры, находящиеся в свободной продаже, а именно:

- игра «Крокодил» детский вариант, которая способствует развитию эмоциональной и творческой сферы. Суть её заключается в том, чтобы с помощью пантомимы изобразить предмет, действие, качество, которое нужно разгадать участникам;
- игра «Битва слов» заключается в том, чтобы её участники за отведённое время придумали как можно больше слов из заданного. Игра представлена 20 карточками с написанными по обеим сторонам словами и песочными часами, планшетами для записи и маркерами в количестве 4 штук;
- игра «Шарады» требует от участника за 1 минуту описать с помощью синонимов как можно больше слов с карточки для своей команды;
- набор шахмат и шашек.

НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ

- *компьютер* - универсальное устройство обработки информации; основная конфигурация современного компьютера обеспечивает учащемуся мультимедиа-

возможности: видео изображение во время занятия и на мероприятиях, доступ в интернет для расширения и закрепления материала. Для ведущего занятий компьютер с доступом в сеть интернет является источником подбора развивающих игр и заданий, разработок интеллектуальных мероприятий с целью проверки эффективности реализуемой программы;

- *принтер* - позволяет фиксировать на бумаге информацию, найденную и созданную участниками программы. Для многих школьных применений необходим или желателен цветной принтер.

СРОК РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Программа развития интеллектуальных способностей учащихся 7 — 11 лет «Интеллект-бюро» реализуется в течение 7 дней. В начале реализации программы и по ее завершении проводится общее мероприятие соревновательного характера: игра по станциям, игра — турнир..

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- активизация познавательного интереса детей;
- индивидуальная траектория интеллектуального роста каждого ребенка;
- расширение кругозора, эрудиции;
- положительный опыт общения в команде.

СИСТЕМА ОРГАНИЗАЦИИ ВНУТРЕННЕГО КОНТРОЛЯ:

Стартовый:

исходный уровень развития интеллектуальных способностей учащихся оценивается на основе результатов соревновательных мероприятий.

Текущий:

прогностический, то есть проигрывание всех операций игровых действий до начала его реального выполнения;

пооперационный, то есть, контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций в процессе освоения заданий, упражнений, игр;

рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения.

Итоговый:

Мотивация;

степень заинтересованности;

результативность выполнения творческих заданий;

творческая работа учащихся.

Критерии эффективности:

поведение учащихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение 1

Материалы для занятий

Игры со словами

1. Образуйте как можно больше слов из таких слов: парикмахерская, прислониться, лепесток, машиностроение, конфигурация человек, университет.
2. Перед вами пять слов: рука, нос, палец, яблоко, голова. Давайте найдем, какие из них выпадают из общего ряда и объясним почему.

Еще два ряда слов: сумка, саквояж, кейс, носилки, портфель; самолет, телега, автобус, паровоз, такси. Возьмем слова: 1) воробей, дрозд, иволга, орел; 2) токарь, грузчик, землекоп, артист, плотник; 3) подсолнух, одуванчик, сливочное масло, перегной, солнце. Какие слова лишние в этих рядах?

3. К заданным согласным подберите гласные, чтобы из них получилось как можно больше слов (имен существительных в единственном числе именительном падеже): а) в, г, д; б) с, к, р, т; в) ж, к, л; г) н, л, с, к.

РЕБУСЫ



бл  Т

Ответ: _____

ск 

Ответ: _____



Ответ: _____

 ”  З  М

Ответ: _____

шм 

Ответ: _____

вол 

Ответ: _____

Задачи на внимание

Задача №1

Ребята вышли в лес, чтобы покататься на коньках и на лыжах. Навстречу им выскочил заяц, испуганно присел и помчался дальше. Ребята погнались было за ним, но потеряли его из виду. А заяц-то никуда не убегал, он всё ещё на картинке. Найдёте?

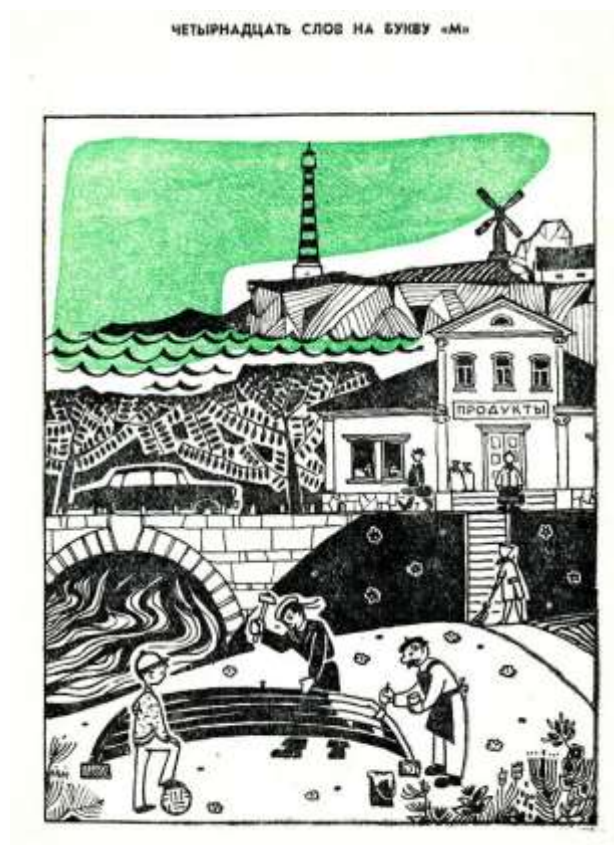


Ответ

Да вот же он! Между мальчиком и девочкой

Задача №2

Найдите 14 слов, начинающихся на букву М



Подборка загадок о профессиях для младших школьников

В прошлый раз был педагогом,
Послезавтра — машинист.
Должен знать он очень много,
Потому, что он (Артист)

Паренёк под облаками
Ловко действует руками.
Нервы крепки, зорек глаз.
Кто же это? (Верхолаз)

Как же трудно спозаранку
Целый день крутить баранку.
Мчится он во весь опор,
Потому что он... (Шофёр)

Кто в дни болезней
Всех полезней
И лечит нас
От всех болезней? (Доктор)

Много ей работать нужно,
И работать с огоньком,

Чтоб была у нас на ужин
Каша с маслом, молоком. (Доярка)

Кладёт кирпич за кирпичом —
Растёт этаж за этажом,
И с каждым часом, с каждым днём
Все выше, выше новый дом. (Каменщик)

Он не лётчик, не пилот,
Он ведёт не самолёт,
А огромную ракету,
Дети, кто, скажите, это? (Космонавт)

На работе день-деньской
Управляет он рукой,
Поднимает та рука
Сто пудов под облака. (Крановщик)

Он железом кроет дом,
Чтобы сухо было в нём. (Кровельщик)

Вот на краешке с опаской
Он железо красит краской;
У него в руках ведро,
Сам расписан он пестро. (Маляр)

Пуškai лекарства пить невкусно,
Пуškai чуть-чуть болят уколы,
Ты к ней пойдёшь больной и грустный,
Уйдёшь — здоровый и весёлый. (Медсестра)

Кто по рельсам, по путям
Поезда приводит к нам? (Машинист)

Его заботы ждёт земля:
Едва рассвет лучи зажжёт,
Весной расчешет он поля,
Наступит осень — пострижёт. (Механизатор)

С лесенки ответил Вова:
— Мама — лётчик? Что ж такого!
Вот у Коли, например,
Мама —.... (Милиционер)

Кто пасёт овец и коз
Там, где луг травой зарос? (Пастух)

У этой волшебницы,
Этой художницы —
Не кисти и краски,

А гребень и ножницы. (Парикмахер)

Бублик, баранку, батон и буханку
... из теста испёк спозаранку. (Пекарь)

Ходит в белом колпаке
С поварёшкой в руке.
Он готовит нам обед:
Кашу, щи и винегрет. (Повар)

Ночью, в полдень, на рассвете
Службу он несёт в секрете,
На тропе, на берегу,
Преграждая путь врагу. (Пограничник)

С огнём бороться мы должны —
Мы смелые работники,
С водою мы напарники.
Мы очень людям всем нужны,
Так кто же мы? (Пожарники)

По размеру в самый раз
Он костюм сошьёт для вас.
Всё исполнит по науке —
И ходите руки в брюки. (Портной)

Почту — письма и журналы —
По домам разносит он.
Ходит он во все кварталы
И заходит в каждый дом. (Почтальон)

Иглою огненной портной
Шьёт кораблю костюм стальной. (Сварщик)

К нам пришёл сегодня в дом
Мастер с гаечным ключом.
Он пришёл сегодня к нам,
Чтоб сменить на кухне кран. (Слесарь)

Он бревно отешет ловко,
Стены сделает, навес.
У него смолой спецовка
Как сосновый пахнет лес. (Столяр)

Кто на ранней зорьке встал
И всё поле распахал? (Тракторист)

Он щедро учит нас тому,
Что очень нужно будет в жизни:
Терпенью, чтению, счёту и письму,

И верности родной Отчизне. (Учитель)

Наведёт стеклянный глаз,
Щёлкнет раз — и помним вас. (Фотограф)

Найди спрятанные слова

НАЙДИ СРЕДИ БУКВ СЛОВА

ШМАМАШАПКАШАРИКРАМАГАЗИНАХОДКАЧАНАСТАСИЯКОРЬИЧСЫО
ЛПЕСОКОЛЕСОБАКАКЫВРАГОВРАГУСЬСЫРМЫЛОПАТАПОКЛДОВЫРАП
ОКРЫВАЛОПИРОГОРОДЫРАКУСТОРОНАХОДКАВТОЛИЫВАННАВАЗА
ИМЯИЫОДУВАНЧИКРОТОРТРЯПКАКТУСТУФЛИЦОРЕХЛЕБАТОНДАТРА
КТРТРОСАДОВНИКРАСОТАРАБОТАЧКАЧКАПУСТАКАНАЛИМОНАХАЛА
ВАРАНАРОДНИКОТАРАГУСТЕРАКОВИНАБРИКОСТЬПУТЕШЕСТВЕННИ
КОРОЛЕВАГОНЕЦЫГАНТОННЕЛЬДИНАРКАРАБЬКЛЮЧАЙНИКОСТЁР
КАФТАНЕЦАПЛЯСКАРАНДАШАРФАКЕЛЬНИКУСТАВЕНЬПРЫЖОКНО
СУХАРЬЮЛАРЕЦЫПЛЁНОКНО

chudo-udo.info

Приложение 2

Материалы к игре по станциям «Дорогами сказок»

1 конкурс «Сказочные телеграммы»

- Спасите. Я очень расстроен, от меня сбежали брюки. (Грязнуля из «Мойдодыра»).
- Извините, я стесняюсь приехать. Мой хвост остался в проруби... (Волк из сказки «Лисичка-сестричка и волк»)
- Лиса заняла мой домик, а меня выгнала приехать не смогу. (Заяц из сказки «Заюшкина избушка»)
- Ключ достал. Скоро буду. (Буратино, из сказки "Золотой ключик, или Приключения Буратино").
- Пришлите, пожалуйста, капли: мы лягушек нынче объелись, и у нас животы разболелись (Цапли из сказки «Телефон»).
- Ищу шестерых братьев после страшного происшествия. (Козлёнок, из сказки "Волк и семеро козлят")
- Потеряла хрустальную туфельку, помогите найти, а то не смогу стать принцессой! (Золушка)
- Как услышишь стук да гром не пугайся, скажи всем, что это я на царский пир явилась. (Царевна лягушка)

- Убежала вся посуда! Из чего я буду есть? Помогите! (Федора из сказки «Федорино горе»)
- Срочно вылетайте на помощь. Кажется я случайно угнал ракету и лечу на луну! (Незнайка из произведения Н. Носова «Незнайка на луне»)
- Нужен спутник сходить вместе в лес за осокой. Один не пойду потому что боюсь того кто сидит в пруду. (Крошка Енот)
- Влюбился в принцессу, но наше неудачное цирковое представление разрушило все планы. Меня и моих друзей — осла, кота, пса и петуха с позором выгнали из дворца (Трубадур из мультфильма «Бременские музыканты»)
- Воротись поклонись рыбке, попроси чтобы я была не вольною крестьянкой, а столбовою дворянкой! (старуха из сказки А. С. Пушкина «Сказка о рыбаке и рыбке»)
- Ищу работу. Раньше я работал дворником у одной важной особы, но ее дом сгорел. (кот из мультфильма «Кошкин дом»)
- Простите, кажется я потерял свой собственный хвост. Может вы видели где он? (ослик Иа из мультфильма «Винни пух»)

2 конкурс «Угадай мелодию».

- «С днем рождения» - Песня крокодила Гены и Чебурашки.
- «Кабы не было зимы ...» песня из м\ф «Простоквашино».
- «Кручу, кручу, кручу, педали кручу....» песня из м\ф «Кот Леопольд.».
- Песня мамонтенка.
- песня из м\ф «Антошка».
- «Расскажи снегурочка, где была...», песня из м\ф «Ну, погоди!».
- «Про варенье» из м\ф «Маша и медведь».
- «Песня Бременских музыкантов».
- «Кто ходит в гости по утрам ...», песня из м\ф «Вини Пух».
- «Я на солнышке лежу...» из мультфильма «Как львенок и черепаха пели песню».
- «От улыбки» из мультфильма «Крошка Енот и тот кто сидит в пруду»
- «Колыбельная медведицы» из мультфильма «Умка»
- Песня Матроскина из мультфильма «Трое из простоквашино»
- «Облака» из мультфильма «Трям здравствуйте»
- Песня паровозика из мультфильма «Паровозик из Ромашкова»
- «Голубой ваган» из мультфильма «Крокодил Гена»
- «Буратино» песня из фильма «приключения Буратино»
- Песня волка из мультфильма «Волк и семеро козлят на новый лад»
- Песня Красной Шапочки из фильма «Про Красную Шапочку»
- Песня Деда Мороза из мультфильма «Дед Мороз и лето»

Предварительная работа конкурс «Волшебное перышко».

Выставка рисунков на тему «Русские народные сказки»

3 конкурс «Заколдованный лес».

Правильный ответ 1 бал

На цветочных лепесточках,
Веселилась я всю ночь!
Самовар большой достала,
Со шмелями пировала. (Муха Цокотуха)

Человек немолодой,
С усами и бородой.
Любит ребят,
Любит зверят.
Симпатичный на вид,
А зовется... (Айболит).

Кто сидит на троне,
В золотой короне? (Король).

Бабусю знает целый свет,
Ей от роду лишь триста лет.
Там, на неведомых дорожках,
Дом её на курьих ножках. (Баба-Яга).

С букварём шагает в школу
Деревянный мальчуган.
Попадает вместо школы,
В полотняный балаган.
Как зовётся эта книжка?
Кто герой её – мальчишка? (Буратино)

Уплетая калачи,
Едет парень на печи.
Едет прямо во дворец,
Кто же этот молодец?
(Емеля)

Я красив, силен, могуч,
Я грознее грозных туч,
И умнее всех, нет слов, -
Много у меня голов.
(Змей Горыныч).

У синьора Помидора
Льются слёзы от позора:
Не хватай за чубчик длинный
Ты озорного... (Чиполино).

Она была подружкой гномов,
И вам, конечно же, знакома.
(Белоснежка).

Он плясун, он певун,

Он веселый говорун.
Он забавная игрушка,
А зовут его ... (Петрушка).

4 конкурс «Путаница».

- Царевна-индюшка (лягушка).
- По собачьему велению (щучьему).
- Сестрица Аленушка и братец Никитушка (Иванушка).
- У страха уши велики. (Глаза).
- Лапша из топора. (Каша).
- Кощей Бесстрашный. (Бессмертный).
- Бременские артисты (музыканты)
- Петушок и фасолинка (Петушок и бобовое зернышко)
- Лисичка с лопаточкой (со скалочкой)
- Дядя Вася, пес и кот (дядя Федор)
- У меня зазвонил домофон (телефон)
- Тамара краса – длинная коса (Варвара)
- Муха - щебетуха (цокотуха)
- Посадил дед тыкву (репку)
- Жил был у бабушки серенький зайчик (козлик)
- Крокодил Лена и черепашка (Гена и Чебурашка)
- Конёк - бегунок (горбунок)
- Гадкий котёнок (утёнок)
- Кот в кедах (сапогах)
- Даша и медведь (Маша)

5 конкурс «Собери сказку».

**Из кубиков нужно сложить картинку, одной из сказок и назвать какая это сказка.
Каждый отряд собирает только одну картинку**

Правильный ответ 3 балла.

Сказки:

«Гуси — Лебеди»

«Дюймовочка»

«Золушка»

«Красная Шапочка»

«Колобок»

«Волк и семеро козлят»

6 конкурс « Назови сказку».

Ведущий читает отрывок сказки, а дети называют ее.

Правильный ответ 1 бал

«Курочка Ряба»:

Дед плачет, баба плачет, а курочка кудахчет

«Снежная королева».

Пусть только попробует войти сюда! Я посажу её на горячую печку и она растает.....

«Сказка о царе Салтане...»:

Ка бы я была царица, говорит одна девица, то на весь бы мир одна наткала я полотна.....

«Дюймовочка»:

В самой середине цветка сидела крошечная девочка

«Золушка»:

Прикоснулась фея волшебной палочкой к тыкве, и она тут же превратилась в золочёную карету.....

«Царевна-лягушка»:

Как услышишь стук да гром – не пугайся. Скажи - это моя лягушонка в коробчонке приехала

«Репка»:

Прибежала Жучка. Жучка за внуку, внука за бабу

«Аленький цветочек»:

Если не согласится ни одна из твоих дочерей явиться ко мне, тогда сам воротись

7 Бонус - станция «Герои сказок на букву»

Участники достают один кубик из мешка с кубиками, на которых обозначены буквы алфавита и на каждую букву грани кубика называют имя персонажа сказки, мультфильма. Каждый ответ 1 бал. Максимальное количество персонажей - 6 по числу граней кубика. Максимальное количество баллов – 6.