



**Александра Викторовна Березина,**  
ведущий научный сотрудник  
отдела социологии, психологии  
и педагогики детского чтения  
Российской государственной  
детской библиотеки

# Сказка – ложь, да в ней намёк!

Литературный квест по русским народным сказкам



Игра-квест «Сказка – ложь, да в ней намёк!» разработана и проводится сотрудниками Российской государственной детской библиотеки с 2013 года. Она рассчитана на учеников 2–3-х классов и выстроена на материале русских народных сказок. Цель игры – знакомство с русской историей и культурой через русскую народ-

ную сказку, развитие творческой и познавательной активности детей.

К участию в игре приглашаются команды учащихся 2–3-х классов (10–15 человек). В игре могут участвовать смешанные команды разных классов. Команд должно быть не более шести (по количеству станций).

Общая продолжительность игры – 2 часа. За это время проходит: регистрация команд, знакомство с выставкой творческих работ (иллюстраций, макетов, композиций), приветствие участников и ознакомление с правилами игры, собственно игра-путешествие (передвижение команд по пунктам согласно маршрутным листам,

выполнение заданий), представление инсценировок или «живых картин» к сказкам.

После окончания квеста проводится награждение победителей и участников игры по номинациям:

- Команда-победитель игры-путешествия.
- Лучшая иллюстрация к сказке.
- Лучший макет к сказке (поделка).
- Лучшее эссе «Моя любимая сказка».
- Лучший костюм к сказке.
- Лучшая «живая картина».
- Лучшая куклолка.

