

Сценарий квеста «Путешествие в Изумрудный город» (к 135-летию А. М. Волкова)

Целевая аудитория: дети 7–12 лет.

Продолжительность: 60–90 минут.

Формат: станции с заданиями; ведущий — «проводник по Волшебной стране».

Реквизит: карта Волшебной страны, персонажи из бумаги, магниты, песочный стол, мишень с цифрой 100, «весёлые дорожки» (следы для ходьбы), карточки с заданиями, чёрный ящик, свисток, коробка с предсказаниями, карточки-половинки пословиц, маркеры/цветные карандаши, экран/планшет для показа фрагмента фильма.

Сценарный план:

1. Станция №1. Биография.

- Игра «Правда или ложь»
- Рисование на песочном столе

2. Станция №2. Волшебная страна.

- Работа с картой и персонажами.

3. Станция №3. Внимательный читатель.

- Викторина «Путаница».
- Черный ящик.
- Все на букву «Г».

4. Станция №4. Сказочные испытания.

- Конкурс «Летучие обезьяны».
- Конкурс скалолазов.
- Конкурс прыгунов.
- Конкурс «Болтунов».

5. Станция №5. «Дружба».

- Просмотр фрагмента фильма, беседа о ценностях дружбы.
- Игра «Собери пословицу».
- Предсказания от Гудвина.

Вступление (3–5 минут)

Ведущий. Ребята, сегодня мы отправляемся в самое настоящее приключение по страницам любимой сказки! В этом году исполняется 135 лет со дня рождения Александра Мелентьевича Волкова — человека, который подарил нам историю про Элли, Страшила, Железного Дровосека и Трусливого Льва.

Чтобы пройти весь путь до Изумрудного города, нам нужно побывать на пяти станциях. На каждой — своё испытание. За правильные ответы и старание вы будете получать баллы. А в конце каждого ждёт предсказание от самого Гудвина. Готовы? Тогда в путь!

Станция №1: «Биография» (10–12 минут)

Оформление: портрет А. М. Волкова, книги серии про Элли, макет «стола учёного» (тетради, карандаши, глобус).

Активность 1. Игра «Правда или ложь»

Правила: ведущий зачитывает утверждения, дети хором или по очереди отвечают «правда» или «ложь», затем ведущий даёт правильный ответ и короткий комментарий. За каждый верный ответ — 5 баллов.

Вопросы и ответы:

- «Научился читать в 6 лет» → **Неправда.** Был очень любознательным, начал читать в 3 года.
- «В 8 лет освоил профессию переплётчика книг, чтобы читать новые книги» → **Правда.** Семья жила бедно, книги покупали редко, а маленькому Саше очень не хватало новых историй.
- «Первый роман написал в 18 лет» → **Неправда.** Первый роман он написал в 12 лет.
- «Поступил в Томский учительский институт, выдержав конкурс 6 человек на место» → **Правда.** Он был очень способным и всегда хорошо учился.
- «Женился на девушке, которая работала библиотекарем в институте» → **Неправда.** Женился на учительнице танцев и гимнастики, её звали Калерия.
- «Назвал сыновей Вивиан и Ромуальд» → **Правда.** Любил приключенческие романы и дал сыновьям необычные рыцарские имена.
- «Всю жизнь проработал учителем» → **Неправда.** В 40 лет решил полностью изменить карьеру и заняться наукой.

- «Освоил программу пятилетнего обучения на математическом факультете МГУ за семь месяцев» → **Правда.**
- «Стал доцентом математики и преподавал в Московском институте цветных металлов и золота» → **Правда.**
- «Самостоятельно выучил немецкий, французский, английский и молдавский языки» → **Правда.** Волков был не только писателем, но и переводчиком.
- «Прожил в счастливом браке 24 года» → **Правда.** После смерти жены много лет писал ей письма и больше не женился.

Активность 2. «Рисуем героев на песочном столе» (5–7 минут)

Дети по желанию рисуют на песке Элли, Страшила, Дровосека, Льва или домик-фургон. Ведущий помогает наводящими вопросами: «Какой формы шляпа у Страшилы? Что держит в руках Дровосек?»

Подведение итогов станции. Подсчёт баллов, переход к следующей станции.

Станция №2: «Волшебная страна» (12–15 минут)

Оформление: большая карта Волшебной страны (на флипчарте или рулоне бумаги), магниты с изображениями персонажей.

Рассказ ведущего. Александр Мелентьевич Волков был не только учёным-математиком, но и полиглотом. Если бы не его любовь к иностранным языкам, не было бы нашей любимой сказки. Однажды для практики он прочитал книгу Фрэнка Баума «Удивительный волшебник из страны Оз» и пересказал её сыновьям, добавив свои детали. Так появилась наша версия сказки. В 1939 году «Волшебник Изумрудного города» вышел отдельной книгой. Это не перевод, а творческая переработка: Волков сильно изменил сюжет, и читатели полюбили именно его версию.

Как Элли попала в Волшебную страну?

Вопрос: «Как Элли попадает в Волшебную страну?»

Правильный ответ: ураган, вызванный злой волшебницей Гингемой, уносит домик-фургон, где жила Элли с семьёй. За ответ — 5 баллов.

На карте дети отмечают место приземления домика.

Активность 2. Работа с картой: «Кто где живёт?»

Дети вытягивают карточки с описаниями и размещают персонажей, вырезанных из бумаги, на карту с помощью магнитов.

Карточки:

1. «Седая женщина в длинной белой мантии и остроконечной шляпе, украшенной крошечными звёздочками» → **Виллина, правительница Жёлтой страны.**
2. «Под потолком висело чучело крокодила, на высоких шестах сидели филины...» → **Пещера Гингемы, злой волшебницы Голубой страны.**
3. «Забавные человечки, одетые в голубые бархатные кафтаны, в остроконечных шляпах с бубенчиками...» → **Жевуны, жители Голубой страны.**
4. «Изгороди и дома выкрашены в зелёный цвет, все люди носят зелёную одежду» → **Изумрудная страна.**
5. «Морда как у кабана, только с рогом, глаз — около десятка, 12 лап разной длины...» → **Гудвин в одном из своих обличий.**
6. «У неё был только один глаз, но она видела им каждый уголок своей страны» → **Бастинда, повелительница Фиолетовой страны.**
7. «Они не очень-то храбры, всё время мигают, и слёзы катятся у них из глаз» → **Мигуны, жители Фиолетовой страны.**
8. «Красивая и удивительно юная, хотя правила своей страной уже много веков» → **Стелла, повелительница Розовой страны.**
9. «Милые и приветливые люди, страшно любили болтать, дома окрашены в розовый цвет» → **Болтуны, жители Розовой страны.**
10. «Невысокий, но очень толстый, голова похожа на котёл, туловище на бочку, на голове вместо шапки — медная кастрюля» → **Людоед.**
11. «Маленькие коренастые человечки с большой головой на короткой шее, высоко прыгают» → **Прыгуны (Марраны).**

В конце ведущий предлагает добавить на карту главных героев: Элли, Тотошку, Страшилу, Дровосека, Трусливого Льва, Летучих обезьян, саблезубых тигров.

Подведение итогов. Баллы за правильные размещения, переход к следующей станции.

Станция №3: «Внимательный читатель» (12–15 минут)

Оформление: книжная выставка «Приключения Элли», чёрный ящик, карточки для игр.

Активность 1. Викторина «Путаница»

Ведущий говорит: «Человек Рассеянный пришел в библиотеку за книгами, но как всегда все перепутал. Помогите вернуть книгам правильные названия».

Список:

- «Волшебник подземного города» → **«Волшебник Изумрудного города»**
- «Джус и его оловянные солдаты» → **«Урфин Джус и его деревянные солдаты»**
- «Пять изумрудных королей» → **«Семь подземных королей»**
- «Огненный Бог Урфин» → **«Огненный бог марранов»**
- «Заброшенный замок Марранов» → **«Тайна заброшенного замка»**
- «Тайна оранжевого тумана» → **«Жёлтый туман»**

За каждый правильный ответ — 5 баллов.

Активность 2. Игра «Чёрный ящик»

Ведущий рассказывает про маковое поле и спасение Льва. В чёрном ящике лежит предмет, который подарила Элли фея Рамина.

Подсказки:

- маленький;
- издаёт звук;
- есть в каждом спортзале;
- используют футбольные судьи.

Правильный ответ: **серебряный свисток**. За ответ — 5 баллов.

Активность 3. Игра «Всё на букву Г»

Вопросы:

1. Как зовут волшебника — правителя Изумрудной страны? → **Гудвин**.
2. Как называется сосуд смелости у Гудвина? → **Горшок смелости**.
3. Где живут прыгуны-марраны? → **Горы**.
4. Под воздействием какого природного явления фургон Элли перенеслась в Волшебную страну? → **Гроза**.
5. Как звали правительницу Голубой страны, владевшую серебряными туфельками? → **Гингема**.
6. Как называлась страна, где жили жевуны? → **Голубая страна**.
7. Страшила всегда думал, что он именно такой → **Глупый**.
8. Руки людоеда были длинными, как у этого млекопитающего → **Горилла**.

9. Гудвин явился перед Элли в образе говорящей... → **Головы**.
10. Имя соседского пса, которого мечтал победить Тотошка (и героя древнегреческих мифов) → **Гектор**.

За каждый ответ — 5 баллов.

Подведение итогов, переход к следующей станции.

Станция №4: «Сказочные испытания» (15–20 минут)

Оформление: мишень, «весёлые дорожки», разметка для прыжков, карточки со скороговорками.

Активность 1. Конкурс «Летучие обезьяны»

Задача: попасть мячиком в цифру 100 на мишени. Кто попал — 5 баллов. Можно сделать несколько попыток.

Активность 2. Конкурс скалолазов («Весёлые дорожки»)

Задача: пройти по дорожке, чётко попадая в намеченные места (то руками, то ногами). Две дорожки — соревнование на скорость. Победитель — 5 баллов.

Активность 3. Конкурс прыгунов

Разминка: пропрыгать вдоль зала. Затем — 3–5 прыжков в длину. Соревнование по прыжкам в длину с места. Самый дальний прыжок — 5 баллов.

Активность 4. Конкурс Болтунов

1. **Разминка:** быстро и чётко произнести заклинание Бастинды: «бАмбара-чУфара-лОрики-ёрики, пИкапу-трИкапу-скОрики-мОрики».
2. **Конкурс:** произнести скороговорку без запинки (3 попытки). За успешное выполнение — 5 баллов.

Активность 5. Конкурс Болтунов

1. **Разминка:** быстро и чётко произнести заклинание Бастинды: «бАмбара-чУфара-лОрики-ёрики, пИкапу-трИкапу-скОрики-мОрики».
2. **Конкурс:** произнести скороговорку без запинки (3 попытки). За успешное выполнение — 5 баллов.

Станция №5: «Дружба» (10–12 минут)

Оформление: экран для показа видео, карточки с половинами пословиц, коробка с предсказаниями.

Активность 1. Просмотр фрагмента фильма

Показ фрагмента (1:28–1:33) из фильма «Волшебник Изумрудного города» (2025).

Обсуждение: «Почему героям удалось пройти все испытания?» Ответ: они стали друзьями, сплотились в одну команду, помогали и поддерживали друг друга.

Ведущий: «В русском языке больше 100 пословиц о дружбе. Давайте проверим, насколько хорошо вы знаете самые известные».

Активность 2. Игра «Собери пословицу»

Карточки с началами и концами пословиц лежат вперемешку. Задача: соединить начало и конец. Время — 30 секунд. За каждую правильную пословицу — 5 баллов.

Правильные пары:

- Не имей 100 рублей, а имей 100 друзей.
- Друг познаётся в беде.
- Старый друг лучше новых двух.
- Скажи мне, кто твой друг, и я скажу, кто ты.
- Дружба крепка не лестью, а правдой и честью.
- Друга на деньги не купишь.
- Не друга ищи, а нашёл — береги.
- Дружба как стекло: разобьёшь — не сложишь.
- Не тот друг, кто на пиру гуляет, а тот, кто в беде помогает.

Активность 3. Предсказания от Гудвина

Каждый ребёнок загадывает желание и тянет из коробки бумажку с предсказанием:

- Ещё не время.
- Это неправильное желание.
- Твое желание исполнится очень быстро.
- Твое желание исполнится, но нужно немного подождать.
- Вероятность исполнения желания 50 на 50.
- Всё зависит только от тебя.
- Нужно сделать 10 добрых дел, и тогда желание исполнится.

Финал. Ведущий благодарит всех за участие, подводит общий счёт баллов, вручает символические призы (например, наклейки с героями сказки или маленькие шоколадки как «сладость из Волшебной страны»).