

Департамент образования Вологодской области
ГОУ ДПО «Вологодский институт развития образования»

Е. Н. Кудрявцева

**ИГРЫ
ПО ЛИТЕРАТУРНЫМ
ПРОИЗВЕДЕНИЯМ
ДЛЯ МЛАДШИХ
ШКОЛЬНИКОВ**

Вологда
2007

ББК 74.268.3
К 88

Печатается по решению
редакционно-издательского совета
Вологодского института развития образования

Сборник подготовлен и издан по заказу департамента образования
Вологодской области в соответствии с областной целевой программой
«Развитие системы образования Вологодской области
на 2007–2010 годы»

Редакторы:

И. Ю. Дробинина, кандидат педагогических наук,
заведующая центром развития профессиональной культуры
педагогов ВИРО;

Е. Н. Вадурина, методист центра развития
профессиональной культуры педагогов ВИРО

Рецензенты:

А. С. Игнатьева, кандидат филологических наук,
доцент кафедры педагогики ВИРО;

В. А. Тищенко, заведующая кабинетом воспитания и
дополнительного образования,
старший преподаватель кафедры педагогики ВИРО

- © Е. Н. Кудрявцева, 2007
- © Департамент образования Вологодской области, 2007
- © ВИРО, издательский центр, 2007

ISBN 978-5-87590-258-1



ОТ АВТОРА

Игра – дело серьезное.
С. А. Шмаков

Мир детства как таинственный остров. Жители этого острова многое знают, многое чувствуют, но у них мало жизненного опыта. Они приобретают этот опыт в своей деятельности, в играх.

Формы и содержание игр обусловлены возрастом детей. Так, в младшем школьном возрасте важное место занимают игры, в которых действия участников и их взаимоотношения регламентированы обязательными правилами. Многолетняя практика показывает, что игры по литературным произведениям наиболее интересны детям, имеют богатый воспитательный и развивающий потенциал. Цель таких игр – формирование познавательного интереса к произведениям, развитие творческих способностей детей, формирование навыков коллективной деятельности, накопление опыта взаимодействия детей и взрослых, воспитание у детей определенных нравственных качеств.

Для игры педагог отбирает произведения из учебной программы по внеклассному чтению, руководствуясь при этом возрастными интересами детей. Герцен писал: «Мало читать книги. Их надо читать внимательно, отмечая и впитывая главное». На это «главное» и делает упор организатор. В ходе игры дети легко запоминают имена героев произведения, восстанавливают в памяти события, приобщаются к чтению как творческому процессу.

Во Дворце детского и юношеского творчества им. А. А. Алексеевой (ДДиЮТ) г. Череповца в 1996/97 учебном году впервые была проведена интеллектуально-творческая игра для

младших школьников города «Веселая карусель». Один из этапов игры «Все сказки Чуковского» вызвал неподдельный интерес участников. Это было стимулом для продолжения работы в данном направлении, то есть для разработки игр по литературным произведениям.

Десятилетний опыт работы показал, что педагоги школ заинтересованы в развитии системы городских игр для данного возраста.

По результатам анкетирования учителей школ города и заместителей директоров по воспитательной работе можно сделать такие выводы:

- игры интересны и полезны детям;
- дети стали читать больше и с большим интересом; прочитывают произведения полностью;
- возвращается семейное (домашнее) чтение, дети и родители приобретают опыт совместной творческой деятельности при подготовке и в процессе игр.

С каждым годом возрастает количество участников городских игр по литературным произведениям. Если в 2002–2003 годах приняли участие 1530 ребят из 25 школ города, то уже в 2004–2005 годах – 1650 учащихся из 34 школ.

В данную книгу включены игры, которые успешно используются автором в практике ДДиЮТ и школ города:

- «Волшебные колеса» (для 1 классов);
- «Все сказки Андерсена» (для 1 классов);
- «Тайна золотого ключика» (для 2 классов);
- «Приключения Незнайки» (для 2 классов);
- «Путешествие в Изумрудный город» (для 3 классов);
- «Необыкновенное путешествие Нильса» (для 3 классов);
- «Незнайка в Солнечном городе» (для 3 классов).

Несколько слов хочется сказать о подготовке к игре и ее проведении.

Организация игры по литературному произведению включает три этапа: подготовительный, основной, заключительный.

Особого внимания требует *подготовительный этап*. Прежде всего организатору необходимо решить ряд вопросов: выбрать произведение; придумать название игре; разделить игру на этапы; сформулировать задания; определить, нужны

ли помощники ведущему; пригласить членов жюри; оформить помещение; подобрать музыку; продумать, как будет проходить ритуал награждения и др.

Название игры обычно созвучно с названием художественного произведения. Например, по произведению В. Г. Сутеева «Разные колеса» разработана игра для 1 класса «Волшебные колеса». По сказке А. Н. Толстого «Золотой ключик или приключения Буратино» – игра «Тайна золотого ключика» для учащихся 2 класса. На основе произведения А. М. Волкова «Волшебник Изумрудного города» – игра «Путешествие в Изумрудный город» для учащихся 3 класса. В основе каждого этапа игры – определенная часть произведения. Это помогает детям лучше подготовиться. В содержание одноэтапной игры, а это, как правило, игра для первоклассников, входит несколько произведений – сказок.

Количество конкурсных заданий зависит от возрастных особенностей детей. Для учащихся 1–2 классов достаточно пяти-семи заданий, 3–4 классов – восьми-десяти. Игра может содержать несколько подвижных и творческих конкурсов, интеллектуальные конкурсы – викторины, ребусы, кроссворды.

Задания к конкурсам подбираются по принципу от простого к сложному. Если для детей 1 класса в подвижных заданиях используется бег челноком, цепочкой, в руках они держат простейшие предметы (мячи, ведерки, обручи), то для детей 2 и 3 класса задания усложняются – используется бег спиной, между кеглями, лазанье по скамейке, прыжки на мячах-попрыгунчиках и т. д.

Творческие задания формулируются с учетом знаний и умений детей по трудовому обучению и изобразительному искусству. Так, учащиеся 1 класса изготавливают аппликацию по готовому образцу, учащиеся 2 класса используют шаблон, третьеклассники изготавливают поделку из бумаги.

В любой игре присутствует элемент состязательности, поэтому нужно продумать разные формы оценки. Это могут быть кирпичики, звездочки, колесики, цветочки, изумрудки разных размеров или «сольдо», которые участники кладут в «банк».

Также должны быть соблюдены условия, связанные с техникой безопасности. Инвентарь, используемый в играх, дол-

жен быть безопасен, гигиеничен и удобен для детей. Карточки с картинками должны быть яркими, красочными, тексты напечатаны доступным для детей младшего школьного возраста шрифтом.

Театрализованные формы проведения игр, световое и музыкальное оформление помещения, появление в игре литературных героев, которые общаются с участниками, проводят конкурсы, – все это способствует созданию положительного эмоционального настроения у всех участников игры. Роли литературных героев играют воспитанники и педагоги учреждения.

Итогом предварительной работы должно стать «Положение об игре», в котором указывается название игры, цели, время ее проведения, возраст участников, четко формулируются конкурсные задания, разъясняются условия и, возможно, определяется награда победителю. Положение печатается в «Календаре массовых мероприятий для учащихся общеобразовательных школ».

После того как составлено Положение, работа организатора должна быть направлена на практическую реализацию сразу нескольких задач.

Во-первых, найти будущих участников. Педагоги-организаторы, классные руководители школ города подают заявки на участие в игре. На основе заявок составляется график проведения игр. В игре могут принимать участие несколько классов одной параллели, возможен вариант проведения игры в одном классе.

Во-вторых, организатор должен позаботиться о помещении, где будет проходить игра. Это может быть актовый или спортивный зал, где есть посадочные места и достаточно места для подвижных конкурсов. Оформление зала соответствует названию игры: плакаты с названием игры, нарисованными литературными героями, декорации, разноцветные воздушные шары.

В-третьих, организатор должен пригласить для оценки игры компетентное жюри. Для определения победителей используются качественные показатели (быстрота, правильность ответов, аккуратность, находчивость и т. д.)

Поскольку понимание этих категорий у членов жюри может быть разным, главное сделать так, чтобы судейство не ста-

ло причиной возможных конфликтов и обид. Для этого существуют следующие правила:

- 1) не доверяйте судейство в игре одному человеку, число членов жюри должно быть от трех до семи человек;
- 2) не приглашайте в жюри людей, не имеющих собственного опыта в деятельности, которую предстоит оценить;
- 3) не полагайтесь на людей, лично заинтересованных в результате.

Как показывает опыт, члены жюри иногда могут быть помощниками ведущего.

В-четвертых, организатор конкурса должен заранее решить вопрос о награждении победителей. Деньги для проведения игры и награждения участников выделяются из бюджетных или спонсорских средств.

В-пятых, нужно продумать, как организовать подведение итогов, на которое приглашаются участники игры, учителя, родители.

Подготовительный этап необходим и для участников игры. Дети всем классом читают художественное произведение, обсуждают его, выполняют домашнее задание, которое с каждым годом усложняется. Необходимо выполнить рисунки, изготовить поделки, подготовить номер художественной самодеятельности, составить кроссворд. Очень важно придумать отличительные признаки каждой команды: эмблему, девиз, элементы в одежде. Участникам должно быть дано достаточно времени для подготовки.

Обычно игры для учащихся 3 или 4 классов проходят в первой и второй четверти (двухэтапные), в третьей четверти для второклассников (двухэтапные), в четвертой четверти – для первоклассников (одноэтапные).

Игры проводятся согласно графику, составленному ранее. Возможно награждение победителей сразу после окончания игры. В этом случае места распределяются между тремя командами. Ребята определяют, понравилась или не понравилась игра при помощи жетонов, которые они отпускают в любой из трех ящичков: «очень понравилось», «понравилось», «не очень понравилось».

Подведение итогов и награждение участников может быть организовано специально. Во втором случае проходит

концерт из лучших номеров художественной самодеятельности, приглашаются для выступления творческие коллективы учреждения, устраивается выставка рисунков, поделок ребят. Все участники отмечаются дипломами и грамотами, поощрительными призами (фотоальбомы, торты, наборы цветной бумаги и т. д.). В церемонии награждения, кроме ведущего, участвуют и литературные герои.

Игра закончена, и организатору необходимо подвести итоги: проанализировать отзывы педагогов и участников об игре, оценить целесообразность проведения игры и отдельных конкурсов, отметить, что удалось, а что нуждается в корректировке.

Автор выражает надежду, что данный опыт поможет педагогам не только интересно организовать досуг детей, но и в какой-то мере воспитать талантливых читателей.

•••••

.....

Интеллектуально-познавательная игра для 1 классов

«ВОЛШЕБНЫЕ КОЛЕСА»

*Зал украшен картинками из сказок В. Сутеева.
Звучит веселая музыка, выходит ведущий.*

Ведущий: Здравствуйте, ребята! Сегодня вы пришли во Дворец творчества на игру «Волшебные колеса».

Скажите, вы любите сказки?

Вот и сегодня мы с вами побываем в сказке, немного поиграем, попутешествуем по сказкам. Давайте познакомимся с командами, которые будут участвовать в игре.

А судить нашу игру будут педагоги Дворца. Итак, готовы отправиться в сказку? Тогда в путь!

Звучит спокойная музыка.

Ведущий: Стоит пенек, на пенёке – теремок. А в теремке живут: Мушка, Лягушка, Ежик да Петушок – Золотой гребешок. И так им в этом теремке хорошо живется и радостно, что сразу же начинаем выполнять 1 задание.

1 задание «ПОСТРОЙ ТЕРЕМ-ТЕРЕМОК»

(конструктор)

Слово жюри.

Ведущий: Вот как-то пошли в лес за цветами, за грибами, за дровами, за ягодами. Ходили-ходили по лесу и на поляну

вышли. Смотрят, а там телега пустая стоит. Телега-то пустая, да не простая – все колеса разные: одно совсем маленькое колесико, другое побольше, третье среднее, а четвертое – пре-большое колесище.

Стоят Мушка, Лягушка, Ежик да Петушок, смотрят и удивляются. Тут Заяц на дорогу из кустов выскочил, тоже смотрит, смеется.

– Чья же это телега? – спрашивают друзья.

Что же сказал Заяц?

Ответы детей.

Ведущий: Ежик предложил взять телегу домой, в хозяйстве пригодится. Стали все телегу толкать, а она не идет, у нее колеса все разные. И кто же предложил всем взять по колесу?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно, Ежик.

Тем временем Мушка, Ежик, Лягушка и Петушок прика-тили колеса домой и задумались, что с ними делать? И каждый решил что-то придумать со своим колесом.

Вы готовы узнать, что же друзья придумали сделать со своими колесами?

Ответы детей.

Ведущий: Тогда узнаем, что же придумала Мушка, какое задание она приготовила для вас?

2 задание «ВИКТОРИНА»

Вопросы 1-й команде:

1. Кого угощал Заяц яблоками в сказке «Мешок яблок»? (Медведя, бельчат, ежа, козу с козлятами, крота, ворону.)
2. Почему цыпленок не пошел купаться с утенком второй раз? (Не умел плавать.)
3. Кто спрятался под грибом во время дождя? (Муравей, ба-бочка, мышка, воробей, заяц, лягушка.)

Вопросы 2-й команде:

1. Чем отблагодарили Зайца звери в сказке «Мешок яблок»? (Орехами, грибами, овощами, молоком, медом.)

2. У кого щенок спрашивал: «Кто же сказал “мяу”?» (У пе-туха, мыши, пса, пчелы, рыбки, лягушки.)
3. Кого нарисовал Карандаш, чтобы проучить Мышонка? (Кошку.)

Вопросы 3-й команде:

1. Как помогла Ежику палка-выручалка? (Вытянуть Зайца из болота, посадить птенчика в гнездо, спасти Зайца от Волка.)
2. Что сделал Медведь с яблоком, чтобы никого не обидеть? (Предложил разделить его.)
3. Кто помог доставить пушистую елку для ребят? (Снеговик, щенок Бобик.)

Слово жюри.

Ведущий: А что же Ежик придумал сделать со своим ко-лесиком? А Ежик покати́л свое колесико к реке, куда пошли гулять Лягушонок, Цыпленок, Мышонок, Муравей и Жучок.

Лягушонок предложил всем купаться и прыгнул в воду. А друзья не умели плавать и очень обиделись на Лягушонка, потому что он смеялся над друзьями. И Ежик придумал, как помочь друзьям. Он предложил построить кораблик.

3 задание «КОРАБЛИК»

(обруч, флажок)

Ведущий: И вот кораблик был готов, друзья сели на него и поплыли, и не догнать Лягушонку их.

Слово жюри.

Ведущий: После того как все покатались на кораблике, Ежик приладил к своему колесу две палки, и у него полу-чилась тачка.

А что же придумала Лягушка?

Лягушка взяла колесо побольше и начала к колодцу при-страивать, чтобы лучше было воду брать.

И в это время во дворе появилась Капризная Кошка. И Кошка рассказала Лягушонку свою печальную историю. Сле-дующее задание – надо будет нарисовать то, что рассказала Капризная Кошка.

4 задание
«КАПРИЗНАЯ КОШКА»

Командам нужно нарисовать: 1) домик, 2) забор вокруг домика, 3) сад, огород, 4) пруд с рыбками, 5) собаку.

Слово жюри.

Ведущий: Ну а мы продолжаем путешествовать дальше. Петушок большое колесиче в ручей опустил, жернова поставил и мельницу построил. Пришли Лягушка, Мушка, Ежик и смотрят, Петушок так старался, что вся краска с него сошла, и стоит Петушок некрасивый, не раскрашенный.

А друзья смеяться над ним начали.

«Почему вы смеетесь?» – спросил Петушок.

«Ты же совсем не раскрашенный стал, посмотри на себя!»

Совсем расстроился Петушок.

«Не печалься, – сказали друзья, – мы тебе поможем».

5 задание
«ПОМОЖЕМ ПЕТУШКУ СТАТЬ КРАСИВЫМ»

На шаблон Петушка наклеить: 1) гребешок и бородку – красные, 2) перышки на хвосте – синие, 3) крылышки – зеленые, 4) грудку – желтую.

Ведущий: Посмотрел Петушок на себя, не узнал! Такой красивый стал!

Слово жюри.

Ведущий: Пришел как-то к ним Заяц на их житье посмотреть. А его как дорогого гостя приняли, даже нашли два маленьких колесика и самокат сделали. Стыдно стало Зайцу. «Простите меня, – говорит. – Я не буду больше смеяться». Сел на самокат и покатил. Дома в огороде начал морковку дергать, мимо проходил дядя Миша. И решил дядя Миша тоже себе запасы на зиму сделать.

6 задание
«ДЯДЯ МИША»

Дети приносят карточки с тем, чем хотел запастись дядя Миша на зиму. На кубках лежат карточки, на которых

нарисовано то, что хотел запастись дядя Миша, вместе с другими карточками. Из каждой команды вызываются по 5 человек. По одному человеку бегут к кубам и берут те карточки, которые считают правильными. Правильный вариант: морковка, орехи, рыбка, куры, грибы.

Слово жюри.

Ведущий: Да, не дяде Мише, хотел себе запас на зиму сделать и вот с пустыми лапами остался.

А сейчас подсчитаем, сколько же баллов вы набрали сегодня за игру.

Слово жюри.

Ведущий: Вот и подошла к концу игра, и давайте всегда помнить, что в умелых руках разные колеса могут пригодиться и быть полезными и волшебными.

•••••

.....

**Интеллектуально-творческая игра
для 1 классов**

**«ВСЕ СКАЗКИ
Г. Х. АНДЕРСЕНА»**

Зал оформлен рисунками из сказок Г. Х. Андерсена. Звучит музыка «В мире много сказок» (муз. В. Шаинского). Выходит ведущий.

Ведущий:

В мире много сказок, в мире много сказок,
Грустных и смешных, грустных и смешных,
Но прожить на свете, но прожить на свете,
Нам нельзя без них! (Ю. Энтин)

Зажигается яркий свет.

Ведущий: Жил-был принц, он очень хотел жениться, но в жены он хотел взять именно принцессу, да только настоящую. И решил принц объехать весь свет и найти себе невесту.

Вот отправился принц в путешествие, а, пока он едет до ближайшего королевства, мы с вами познакомимся. Сегодня у нас играют следующие команды. Судить нашу игру будут педагоги Дворца. За каждое задание команды будут получать баллы, в конце игры мы их подсчитаем и узнаем, с какими баллами вы закончили игру.

Мы вместе с принцем совершим сегодня увлекательное путешествие по сказкам Г. Х. Андерсена и в конце игры узнаем, найдет ли принц себе принцессу.

А почему мы будем путешествовать именно по сказкам Г. Х. Андерсена, да потому что игра наша проходит в апреле, а день рождения сказочника весь мир отмечает 2 апреля.

Итак, мы начинаем наше путешествие, ну а чтобы оно было не таким трудным, мы сейчас узнаем, какие сказки Г. Х. Андерсена вы знаете.

**1 задание
«ВИКТОРИНА»**

Вопросы 1-й команде:

1. «Утенок узнал прекрасных птиц, и его охватила какая-то непонятная грусть. – Полечу-ка к ним, к этим величавым птицам». («Гадкий утенок».)
2. «Много лет назад жил-был король, который страсть как любил наряды и обновки и все свои деньги на них тратил». («Новый наряд короля».)
3. «Совсем недавно прорыл крот длинный ход от своего дома к дому полевой мыши и позволил мыши гулять по нему сколько угодно. Пусть только не пугается мертвой птицы, которая там лежит». («Дюймовочка».)
4. «На закате увидела Элиза одиннадцать диких лебедей в золотых коронах». («Дикие лебеди».)
5. «Когда вам исполнится пятнадцать лет, – говорила бабушка, – вам позволят всплывать на поверхность, сидеть в лунном свете на скалах и смотреть на плывущие мимо огромные корабли, на леса и города!» («Русалочка».)

Вопросы 2-й команде:

1. «Было у принца две очень дорогие для него вещи. Это куст розы, который цвел раз в пять лет и издавал сладкий аромат, и соловей, который пел так, будто у него в горлышке были собраны все самые чудесные напевы на свете». («Свинопас».)
2. «Открыл солдат первую дверь. В комнате и впрямь сидит собака, глаза с чайные чашки тарацит на солдата». («Огниво».)
3. «Жил-был тролль, злой-презлой, сущий дьявол. Раз был он в особенно хорошем расположении духа: смастерил

такое зеркало, в котором все доброе и прекрасное уменьшалось дальше некуда, а все дурное и безобразное так и выпирало, делалось еще гаже». («Снежная королева».)

4. «Маленький горшочек был весь увешан бубенцами, и, когда в нем что-нибудь варилось, бубенцы вызванивали старинную песенку: “Ах, мой милый Августин, все пройдет, все”». («Свинопас».)
5. «У ворот стояла принцесса. Боже мой, на кого она была похожа от дождя и непогоды!» («Принцесса на горошине».)

Вопросы 3-й команде:

1. «Жила-была женщина, ей очень хотелось ребеночка, совсем крошку, да только она не знала, где его взять». («Дюймовочка».)
2. «Король сорвал с куста ослепительно белый цветок и положил его Элизе на грудь, и она очнулась, и в сердце ее был покой и счастье». («Дикие лебеди».)
3. «Наконец и ей исполнилось пятнадцать лет. “Ну вот, вырастали и тебя! Поди-ка сюда, я украшу тебя, как остальных сестер!” – сказала бабушка, и она надела на голову русалочке венок из белых лилий». («Русалочка».)
4. «В чаще лопуха было глухо и дико, как в самом густом лесу, и вот там-то и сидела на яйцах утка». («Гадкий утенок».)
5. «Маленькая разбойница вытащила из расщелины в стене длинный нож и провела им по шее оленя». («Снежная королева».)

Слово жюри.

Ведущий: Сказки вы знаете, значит вам несложно будет выполнять задания. Итак, куда же девался наш принц? Он ведь отправился на поиски принцессы.

Первая остановка была в прекрасной стране эльфов. Там принц познакомился с королем эльфов, который представил свою жену Майю, бывшую Дюймовочку, и двух своих дочек-принцесс, но они были с крылышками, такими маленькими, что помещались у принца на ладони. Они были очень прекрасны, но в жены не годились из-за своего роста.

Следующее задание.

2 задание
«НАРИСУЙ ПРИНЦЕССУ ЭЛЬФОВ»

За 3 минуты 2 детей рисуют принцессу.

Слово жюри.

Ведущий: Поехал принц дальше. Следующая его остановка была возле старого дерева, у которого сидел солдат. Следующее задание.

3 задание
«ПОМОГИ СОЛДАТУ СОБРАТЬ МНОГО МОНЕТ»

По полу разбрасываются жетоны разных цветов. Команды выстраиваются в колонку по 6–7 человек. По одному человеку из каждой команды подбегают, берут по 1 жетону желтого или оранжевого цвета и бегут к команде, после этого бежит следующий участник и берет еще один жетон. Команды продолжают игру до тех пор, пока не закончатся желтые и оранжевые жетоны. Каждая команда отдает свои жетоны в жюри, жюри подсчитывает их, побеждает та команда, которая набрала наибольшее количество жетонов.

Слово жюри.

Ведущий: Отправился принц дальше. Следующая остановка была в царстве Снежной королевы. Кай сидел на прозрачном ледяном полу и играл с плоскими остроконечными льдинами. Кай складывал слова, но никак не мог сложить того, что ему особенно хотелось. Снежная королева сказала ему: «Если ты сложишь это слово, ты будешь сам себе господин, и я подарю тебе весь свет и пару новых коньков». Но у Кая никак не получалось.

Следующее задание.

4 задание
«ПОМОЖЕМ КАЮ СЛОЖИТЬ ЭТО СЛОВО»

Из каждой команды вызывается по 3 человека, из разбросанных букв необходимо сложить слово «вечность».

Слово жюри.

Ведущий: Следующая остановка была в королевстве, в котором жил король, который страсть как любил наряды и обновки и все свои деньги на них тратил.

Следующее задание.

5 задание
«ПРИДУМАЙ НОВЫЙ НАРЯД КОРОЛЮ»

Вызываются учитель и трое детей. Нужно придумать новый наряд королю. Учитель вырезает детали из цветной бумаги, дети приклеивают на шаблон. На задание дается 5 минут.

Слово жюри.

Ведущий: Проехав много королевств, принц не смог найти себе невесту, потому что одна была глупа и за волшебный горшочек могла поцеловать кого угодно, вторая слишком мала, у третьей был рыбий хвост, у четвертой был жених Кай, да и не принцесса она была. И поскакал принц назад в свое королевство, а, пока он скачет, мы посмотрим с вами наше домашнее задание.

6 задание
«НАРИСОВАТЬ 10 РИСУНКОВ
ЛЮБИМЫХ СКАЗОК Г. Х. АНДЕРСЕНА»

Слово жюри.

Ведущий: Наконец принц увидел замок. Он показался ему таким родным и красивым. Каким же был замок?

7 задание
«СДЕЛАЙ ЗАМОК»

Из каждой команды вызываются по 4 человека, за 3 минуты и.м. необходимо сделать замок.

Слово жюри.

Ведущий: Вернулся принц домой ни с чем и загрустил. Он не знал, где же еще ему искать невесту. Как-то вечером на дворе разыгралась страшная буря, сверкала молния, гремел гром, дождь лил как из ведра. И вот в это время кто-то посту-

чал в ворота, старый король пошел отворять. У ворот стояла принцесса. Она была мокрая от дождя. Как же старая королева проверила, настоящая ли это принцесса?

Ответы детей.

Ведущий: К счастью, девушка оказалась настоящей принцессой. Принц взял ее в жены и понял, что за счастьем не обязательно ехать за тридевять земель, нужно только приглядеться, счастье может быть совсем рядом.

Слово жюри.

Ведущий: На этом наша игра окончена. До новых встреч!

Командам вручают призы и грамоты.

•••••

.....

**Интеллектуально-творческая игра
для 2 классов**

**«ТАЙНА ЗОЛОТОГО
КЛЮЧИКА»**

I ЭТАП

В зале много света, звучит песня «Буратино» (муз. А. Рыбникова). Дети рассаживаются по своим местам, хлопают в ладоши, подпевают. Постепенно стихает музыка и гаснет свет до полумрака. Выходит ведущий.

Ведущий: Давным-давно в городке на берегу Средиземного моря жил старый столяр Джузеппе, по прозвищу Сизый Нос. Однажды ему попало под руку полено, обыкновенное полено для топки очага в зимнее время. «Неплохая вещь, – сказал сам себе Джузеппе, – можно смастерить из него чего-нибудь вроде ножки для стола...» Но только он начал тесать, как чей-то необыкновенно тоненький голосок пропищал:

Голос: Ой, ой, потише, пожалуйста!

Ведущий: И что же произошло дальше?

Ответы детей.

Ведущий: Кто зашел в каморку к Джузеппе?

Ответы детей.

Ведущий: И что решил Джузеппе? Кому подарил он полено?

Ответ: Папе Карло.

Голос Папы Карло: Э-хе-хе, принесу я домой полено, а у меня даже очага нету.

Голос Джузеппе: Возьми ножик, вырежи из него куклу, научи ее говорить слова, петь и танцевать да и носи по дворам. Заработаешь себе на кусок хлеба.

Ведущий: И пока папа Карло идет домой, мы с вами познакомимся.

Здравствуйте! Сегодня вы пришли на игру «Тайна золотого ключика». Давайте познакомимся с командами, которые будут играть сегодня.

А судить их будут педагоги Дворца.

Сегодня за все задания команды будут получать «сольдо».

Сольдо – это такие денежки.

Деньги – это своеобразный универсальный товар, служащий для оплаты различных видов труда.

После каждого задания жюри будет вам сообщать, сколько денежек вы положили в «банк».

Банк – это финансовое учреждение, которое хранит и накапливает денежные средства.

Вы должны очень стараться, чтобы получить больше денежек. В конце I этапа мы подсчитаем, сколько денежек положила каждая команда в «банк».

Итак, пока папа Карло идет домой и занят там делом, мы приступаем к первому заданию.

**1 задание
«ВИКТОРИНА»**

Вопросы 1-й команде:

1. На голове у них были надеты мешки с прорезанными дырками для глаз. Один пониже ростом размахивал ножом, другой повыше держал пистолет. (Лиса Алиса и кот Базилио.)
2. Вспомните, где происходили описываемые в книге события? (В городе на берегу Средиземного моря.)
3. В широкой шляпе ходил по дворам с прекрасной шарманкой, пением и музыкой добывал себе на хлеб. (Папа Карло.)
4. Кудрявая шерсть на передней половине туловища была расчесана, кисточка на конце хвоста перевязана бантом. (Артемон.)

5. Появилась большая страшная змеиная голова. (Черепаша Тортила.)

Вопросы 2-й команде:

1. Вот надежные ребята, за деньги они приведут Вам хоть самого черта. (Лиса Алиса и кот Базилио.)
2. Вошел длинный, мокрый человек с маленьким лицом, таким сморщенным, как гриб-сморчок. (Дуремар.)
3. Он был в одних трусах и пил лимонад. У него было шесть подбородков, нос его утонул в розовых щеках. (Начальник города).
4. Маленький человечек в длинной белой рубашке с длинными рукавами. Его лицо было обсыпано пудрой, белой, как зубной порошок. (Пьеро.)
5. Почему автор назвал своего героя «Буратино»? (Деревянная кукла по-итальянски – Буратино.)

Вопросы 3-й команде:

1. Что любил больше всего на свете Буратино? (Страшные приключения.)
2. Существо, немного похожее на таракана, но с головой как у кузнечика. Оно сидело на стене над очагом и тихо потрескивало: «Кри-кри», глядело выпуклыми, как из стекла, глазами. (Говорящий Сверчок.)
3. Из-за картонного дерева выскочил другой человек, весь клетчатый, как шахматная доска. (Арлекин.)
4. Не в силах выносить грубых выходок хозяина, она убежала из театра и поселилась в уединенном домике на сизой поляне. (Мальвина.)
5. Человек такой с виду, что можно было окоченеть от ужаса, – густая нечесаная борода его волочилась по полу, выпученные глаза его вращались, огромный рот лязгал зубами, будто это был не человек, а крокодил. (Карабас-Барабас.)

Слово жюри.

Ведущий: Но вернемся снова в сказку. Итак, папа Карло пришел домой, взял нож и начал вырезать из полена куклу. «Как бы мне ее назвать? – подумал Карло. – Назову-ка я ее Буратино».

А почему папа Карло решил, что это имя принесет ему счастье?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно, Карло знал одно семейство – всех их звали Буратино: отец Буратино, мать Буратино, дети тоже Буратино... Они жили весело и беспечно... И что же случилось, когда Карло закончил вырезать Буратино?

Ответы детей.

Ведущий: «Ох, на горе себе я сделал деревянного мальчика», – сказал папа Карло. Что же произошло дальше, когда Буратино выбежал на улицу?

Ответы детей.

Ведущий: Когда Буратино вернулся в каморку, он увидел на стене над очагом непонятное существо. «Эй, ты кто такой?» – спросил Буратино.

А вот кто это был, мы узнаем в следующем задании.

**2 задание
«СОБЕРИ ЭТО СУЩЕСТВО»**

(разрезные картинки)

Слово жюри.

Ведущий: Это был говорящий Сверчок, который жил в этой каморке уже более ста лет. И что посоветовал Сверчок Буратино?

Ответы детей.

Ведущий: Но не послушал его Буратино и прогнал из каморки навсегда, и какая же беда случилась дальше?

Ответы детей.

Ведущий: Следующее задание.

**3 задание
«ПОМОЖЕМ БУРАТИНО УБЕЖАТЬ ОТ ШУШЕРЫ»**

(эстафета – бег спиной вперед)

Ведущий: И не спастись бы Буратино от Шушеры, если бы папа Карло не вернулся вовремя. Вот до чего доводит баловство. Буратино рассказал папе Карло, что посоветовал ему Сверчок. «Папа Карло, но ведь я голенький, мальчишки меня засмеют в школе». И папа Карло взял клей, ножницы, обрывки цветной бумаги и начал мастерить костюм для Буратино.

Для выполнения следующего задания мне нужно по 3 человека от каждой команды.

4 задание «ВО ЧТО БЫЛ ОДЕТ БУРАТИНО?»

Ведущий: Давайте представим, что костюм для Буратино уже готов, и все вместе отправимся в школу. Что же отвлекло Буратино по дороге?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно, Кукольный театр. Следующее задание.

5 задание «КАК ВЫГЛЯДЕЛ КУКОЛЬНЫЙ ТЕАТР?»

Нарисовать красками театр на мольбертах.

По 2 человека от каждой команды.

Слово жюри.

Ведущий: Продолжим дальше. Около входа стояла большая толпа: мальчики и девочки, солдаты, продавцы лимонада, пожарные, почтальоны, все, все читали афишу.

Следующее задание.

6 задание «ЧТО БЫЛО НАПИСАНО НА АФИШЕ?»

На карточках написаны слова, нужно выбрать и сложить правильно текст афиши, правильный вариант: «Кукольный театр. Только одно представление. Торопись! Торопись! Торопись!»

Слово жюри.

Ведущий: Сколько стоил билет в театр Карабаса-Барабаса?

Ответ: 4 сольдо.

Ведущий: Что же сделал Буратино?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно, он продал свою новую азбуку и купил билет в театр. Сев в первом ряду, с восторгом глядел на опущенный занавес. Три раза ударил колокол, и занавес под-

нялся. Началось представление. Когда первый номер закончился, все куклы, показывая в зал, закричали: «Буратино! Буратино!» Буратино поднялся на сцену, и спектакль был сорван. И когда куклы совсем развеселились, кто появился на сцене?

Ответы детей.

Ведущий: Да, это был хозяин Кукольного театра, доктор кукольных наук, синьор Карабас-Барабас.

Голос: Так это ты помешал моей комедии? А где моя плетка?

Ведущий: И вот Буратино приволокли и бросили на пол у решетки очага.

Карабас-Барабас, страшно сопя носом, мешал кочергой угли. И что же случилось с Карабасом-Барабасом? Он начал чихать.

Голос: Апчхи! Апчхи!

Ведущий: А сколько раз мог чихнуть Карабас-Барабас?

Ответ: 50 раз, а иногда и 100 раз подряд.

Ведущий: Буратино начал подвывать тоненьким голоском. Карабас-Барабас страшно разозлился и закричал, чтобы Буратино полез в очаг. И что же поведал ему Буратино?

Ответы детей.

Ведущий: Что же сделал после этого Карабас-Барабас?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно, дал 5 золотых и отпустил к папе Карло. Отправился Буратино домой, громко мечтая: «Куплю папе Карло новую куртку, много маковых треугольников, леденцовых петушков на палочке». Шел Буратино, размышлял вслух и не заметил двух нищих, которые брели по дороге. И что же произошло дальше? Кто это были?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно, это были лиса Алиса и кот Базилио, а предложили они Буратино идти с ними в страну Дураков, где есть волшебное поле, оно называется Поле чудес. И что же надо сделать на этом поле?

Ответы детей.

Ведущий: На пути им встретилась харчевня «Трех пескарей». Что предложила съесть лиса Алиса?

Ответы детей.

Ведущий: Следующее задание.

7 задание
«ЧТО ЗАКАЗАЛИ ПУТНИКИ
ПЕРЕД ДАЛЬНЕЙ ДОРОГОЙ?»

От каждой команды вызываются по 5 человек. Участники встают друг за другом. На кубках лежат карточки с изображением, что заказали путники, также лежат карточки с посторонними предметами. По команде бежит первый участник. Выбирает карточку, которую считает правильной. Возвращаясь, передает эстафету следующему участнику и т. д. Жюри собирает карточки и оценивает их. Правильный вариант: три корочки хлеба, барашек, голуби, 6 карасей, гусенок, мелкая рыба.

Слово жюри.

Ведущий: За весь ужин Буратино пришлось заплатить один золотой, почему? Да потому, что лиса Алиса и кот Базилио, наевшись, заснули. Буратино быстрее покинул проклятую харчевню. Ночь была темная, все кругом спало...

Свет гаснет.

Ведущий: Буратино бежал и бежал, и кто-то позади него тоже бежал и вдруг закричал: «Стой, стой!» Это были разбойники. Следующий конкурс.

8 задание
«ПОМОГИ БУРАТИНО УБЕЖАТЬ
ОТ РАЗБОЙНИКОВ»

(бег в мешках)

Слово жюри.

Ведущий: Но не удалось Буратино убежать от разбойников. Они привязали к его ногам веревку и повесили на дуб. Вот на этом месте мы с вами и остановимся. Перед тем как жюри подсчитает ваши сольдо, послушайте задание на II этап. Прочитать 2-ю часть книги, обязательно познакомиться с этикетом, культурой поведения, общения. Составить кроссворд по всей книге (не больше 10–12 слов). Кроссворд должен быть в двух экземплярах (формат А3). Экземпляр с вопросами – команде соперников, экземпляр с

ответами – жюри. А сейчас узнаем, сколько же денежек вы положили сегодня в «банк».

Слово жюри.

Ведущий: На сегодня игра окончена, встретимся на II этапе – в Стране дураков.

II ЭТАП

В зале звучит радостная, веселая музыка А. Рыбникова «Буратино», дети, подпевая, рассаживаются на свои места. Выходит ведущий.

Ведущий: Здравствуйте, ребята! Сегодня вы пришли во Дворец творчества на II этап игры, а как она называется, вы сейчас скажете мне все вместе.

Ответы детей.

Ведущий: Правильно, «Тайна золотого ключика». А сейчас мы познакомимся с командами, которые будут играть сегодня.

А судить нашу игру будет жюри.

Сейчас в «банке» появится та сумма, которую вы положили на I этапе, я надеюсь, вы не забыли свои листочки-приглашения, отдайте их в жюри. Сегодня за каждое задание «сольдо» вы будете отдавать, и в «банке» будет появляться та сумма, которая будет оставаться у вас после каждого задания. Также отдайте в жюри свои кроссворды с ответами. А мы продолжаем наше путешествие. Вы готовы?

Загорается яркий свет.

Ведущий: На I этапе мы остановились с вами на том, что Буратино не удалось убежать от разбойников, они его привязали к дереву, а сами стали ждать, когда у него изо рта вывалятся золотые... На рассвете разбойникам наскучило ждать, и они пошли искать какую-нибудь придорожную харчевню. И вот разлилась утренняя заря, на полянке показался красивый домик в четыре окошка. Одно окошко открылось, и из него выглянула девочка с кудрявыми голубыми волосами. Эта девочка была самой красивой куклой в кукольном театре. Как ее звали?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно, она-то и помогла снять Буратино с дерева. Итак, 1 задание.

1 задание
«СОБЕРИ ДЕВОЧКУ
С ГОЛУБЫМИ ВОЛОСАМИ»

(разрезные картинки)

Слово жюри.

Ведущий: Мальвина со своими друзьями спасла Буратино. А кто это были?

Ответы детей.

Ведущий: Чем они предложили лечить Буратино?

Ответ: Касторкой.

Ведущий: Мальвина позвала Буратино завтракать. Буратино сел за стол и подвернул под себя ногу. Пирожные он запихивал в рот целиком, глотал, не жуя. В вазу с вареньем он залез прямо пальцами и с удовольствием их обсасывал, схватил кофейник и выпил какао из носика. Поперхнулся, пролил какао на скатерть.

– Кто вас воспитывает? – спросила Мальвина.

– Когда папа Карло, а когда никто.

– Теперь я займусь вашим воспитанием.

2 задание
«ЭТИКЕТ»

*Поставить 3 стола, вызываются по 3 человека,
нужно правильно сервировать стол.*

Ведущий: А пока наши участники сервируют столы, у нас с вами будет следующее задание: сейчас мы проверим, как вы умеете вести себя в обществе. Каждой команде будет выдано по три карточки с цифрами 1, 2, 3. Я буду задавать вам вопросы о культуре поведения и общения, а также давать три варианта ответа, поднимайте карточку с той цифрой, под которой, по вашему мнению, находится правильный ответ. Засчитывается первая поднятая правильно карточка. Итак, готовы?

3 задание
«КУЛЬТУРА ПОВЕДЕНИЯ И ОБЩЕНИЯ»

- 1) Следует ли извиняться перед сидящими в зале зрителями, проходя к середине ряда на свое место?
а) Следует; б) не следует; в) желательно.
- 2) Кто входит первым в зрительный зал?
а) Мальчик; б) девочка; в) желательно вместе.
- 3) У кого должны находиться билеты в театр?
а) У девочки; б) у мальчика; в) у того, кто их купил.
- 4) Вы купили мороженое, но прозвенел звонок в зрительный зал, как поступить?
а) Съесть его и опоздать на спектакль;
б) положить его в пакет, карман и съесть его после спектакля;
в) оставить в вазочке на столе или выбросить в урну.
- 5) Как выразить восторг от концерта?
а) Громким свистом и топаньем;
б) аплодисментами;
в) криками «браво» и вставанием.
- 6) Как проходят по ряду перед сидящими зрителями?
а) Лицом к сидящим; б) спиной к сидящим; в) боком к сидящим.

Ведущий: А сейчас посмотрим, как же вы сервировали свои столы.

Слово жюри.

Ведущий: А мы продолжаем наше путешествие.

– Теперь сядьте! Положите руки перед собой. Не горбитесь! – сказала Мальвина. – Мы займемся математикой.

4 задание
«ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МАТЕМАТИКА»

Командам раздается по пять карточек, на них задачи на смекалку. За 5 минут нужно решить эти задачи.

Слово жюри.

Ведущий: Но не получилось из Буратино великого математика, и за это Мальвина посадила его в чулан. Буратино недовольно ворчал и вдруг в темноте услышал скрип, он

поднял испачканный нос и увидел под потолком летучую мышь.

Голос: Дождись ночи, и я поведу тебя в Страну дураков, там ждут тебя твои друзья, Кот и Лиса, счастье и веселье. Жди ночи!

Ведущий: Вот и подошла ночь. Все кругом спало, только ночная птица Сплюшка повторяла: – Не верь! Не верь! Не верь!

Ведущий: Следующее задание.

5 задание «НАРИСУЙ ПТИЦУ СПЛЮШКУ»

(по 2 человека от команды)

Слово жюри.

Ведущий: Настала ночь. В домике часы с маятником пробили полночь. *(Бьют часы.)* Летучая мышь сорвалась с потолка.

– Пора, Буратино, беги! – пискнула она ему над ухом.
Следующее задание.

6 задание «ПОМОЖЕМ БУРАТИНО ПОПАСТЬ В СТРАНУ ДУРАКОВ»

Нужно проползти по скамейке, пролезть через обруч, оббежать елочку и назад простым бегом.

Слово жюри.

Со стороны выставочного зала выбегает Буратино, пробегает на середину зала, останавливается. Звучит муз. А. Рыбникова «Поле чудес».

Буратино: Ух ты! Это и есть Поле чудес? Чем-то оно похоже на городскую свалку.

Со сцены выходят и спускаются по ступенькам кот Базилио и лиса Алиса.

Лиса: Храбренький, отваженький Буратино, должно быть, он свалился нам на голову прямо с луны.

Кот: Странно, как он жив остался.

Лиса: Нет худа без добра, зато ты попал в Страну дураков. *Лапой обводит зал, показывая на детей.* А ты не потерял еще свои денежки, чудненький Буратино?

Буратино: Нет, вот они! *Показывает.*

Лиса: Рой ямку!

Кот: Клади золотые!

Лиса: Посыпь солью.

Кот: Зачерпни из лужи, полей хорошенько.

Лиса: Да не забудь сказать: «Крекс, пекс, фекс».

Буратино: А вы отойдите.

Лиса: Да мы не смотрим, клади.

Кот: Клади быстрее.

Лиса пытается отойти и отвести кота, кот сопротивляется. Буратино почесал нос.

Буратино: А вы отойдите все-таки подальше...

Лиса: Боже мой, да мы и смотреть не хотим, где ты зароешь деньги!

Кот: Боже сохрани!

Отходят к выставочному залу, прячутся за занавески, подглядывают. Буратино делает вид, что копает ямку, говорит: «Крекс, пекс, фекс», сыплет солью, как будто поливает водой из лужи и садится рядом.

Кот: Почему он не спит?

Лиса: Не знаю, бессонница у него.

Кот: Буратино, иди спать.

Лиса: Давай отнесем его в полицейский участок.

Они выбегают из-за занавеса, хватают Буратино и уносят его через выставочный зал.

Буратино: А-а-а!

Ведущий: И что же случилось дальше в полицейском участке?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно, Буратино обвинили во всех преступлениях и бросили в пруд. И с кем же повстречался в пруду Буратино?

Звучит музыка черепахи Тортилы.

Ответы детей.

Ведущий: С черепахой Тортилой. И что же подарила ему черепаха?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно, золотой ключик. Следующее задание.

7 задание «СДЕЛАЙ ЗОЛОТОЙ КЛЮЧИК»

Из цветной бумаги нужно вырезать ключик и наклеить его на плотную бумагу.

Ведущий: Пока все умельцы делают золотой ключик, вернемся в сказку. Черепаха Тортила не указала дороги из Страны дураков. Буратино бежал и бежал, куда глаза глядят. Вдруг впереди него запрыгал серый комочек. Сейчас же послышался собачий лай. Буратино прижался к скале. Кто же это был?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно, это был Пьеро. И следующее задание называется так.

8 задание «ВЕРХОМ НА ЗАЙЦЕ»

(эстафета на мячах-попрыгунчиках)

Ведущий: И что же рассказал Пьеро Буратино?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно, тайну золотого ключика. И в чем же заключалась эта тайна? Что рассказал Дуремар Карабасу-Барабасу?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно! Пьеро услышал эту тайну и в это самое время высунулся из-за занавески, Карабас-Барабас увидел его и помчался с Дуремаром в погоню.

– Остальное ты сам видел, Буратино, – сказал Пьеро.

– А в каком доме, в какой комнате под лестницей находится дверца, которую отпирает ключик? – спросил Буратино.

Но, как вы знаете, Карабас-Барабас не успел рассказать об этом. И что же поведаль Буратино Пьеро?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно, что золотой ключик у него. Вот и мы сейчас вернемся к мастерам, которые делают наши ключики, и послушаем жюри.

Слово жюри.

Ведущий: Когда солнце поднялось над скалистой вершиной, Буратино и Пьеро отправились к Мальвине, но как только они добрались до домика Мальвины, им тут же пришлось бежать. Почему?

Ответы детей.

Ведущий: Следующее задание.

9 задание «ПОМОГИ БУРАТИНО УБЕЖАТЬ ОТ КАРАБАСА-БАРАБАСА»

(эстафета в костюмах Карабаса-Барабаса: рубаха, борода, парик)

Слово жюри.

Ведущий: Убежав от Карабаса-Барабаса, наши герои прячутся в пещере. И пока они отдыхают от пережитых приключений, мы с вами выполним еще одно задание – разгадаем кроссворды, составленные вами.

10 задание «КРОССВОРД»

(5 минут)

Команды меняются кроссвордами.

Ведущий: Пока жюри проверяет ваши кроссворды, мы снова вернемся в сказку. Пока наши герои отдыхают в пещере, Буратино все же решает узнать тайну золотого ключика и отправляется в харчевню «Трех пескарей». И что же случилось в харчевне?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно, Буратино спрятался в кувшине, а Карабас-Барабас решил бросать в этот кувшин кости. Следующее задание.

11 задание
«ПОПАДИ КОСТЬЮ В КУВШИН»

(забрось мяч в ведро)

Слово жюри.

Ведущий: Узнав тайну золотого ключика, Буратино побежал сообщить ее своим друзьям, но пещера была пуста. Что же случилось?

Ответы детей.

Ведущий: И, если бы папа Карло не подоспел вовремя, наши герои были бы пойманы Карабасом-Барабасом. Папа Карло отлупил своей дубинкой лису Алису и кота Базилио и, забрав с собой всех кукол, пошел домой. А пока они идут домой, слушаем жюри.

Слово жюри.

Ведущий: На этом II этап заканчивается, на подведении итогов мы узнаем настоящую тайну золотого ключика. До свидания, ждем вас на подведении итогов.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ГОРОДСКОЙ ИГРЫ
«ТАЙНА ЗОЛОТОГО КЛЮЧИКА»

Зал украшен картинками из произведения. Занавес закрыт и на нем в центре прикреплен очаг. Звучит фонограмма песни «Буратино» (муз. А. Рыбникова). Дети проходят в зал и занимают места. Звучат фанфары и сигнал начала праздника. Свет гаснет, прожектором высвечивается место ведущего. Выходит ведущий.

Ведущий: Если что-то нам неясно,
Если что-то очень трудно,
Если что-то мы не можем
Разгадать своим умом,
Называем это сказкой,
Называем это чудом,
Мифом или волшебством.
Но, увидев в сказке правду,
Разглядев реальность в чуде
И из прошлого в сегодня

Протянув познания нить,
Можно смело все, что надо,
Все, что было, все, что будет,
Все, что странно и неясно,
И понять, и объяснить!

Здравствуйтесь, ребята! Сегодня мы собрались во Дворце творчества для подведения итогов игры, вы не забыли, как игра называется?

Ответы детей.

Ведущий: Был поленом, стал мальчишкой,
Обзавелся умной книжкой –
Это очень хорошо!
Мы сокровища добыли,
Потому что смелы были...
Детям умным, детям смелым
Хорошо на свете белом,
И у каждого из нас спрятан ключик про запас.

Два тура вы приезжали к нам на игру и очень переживали за свои команды. Вы активно участвовали в конкурсах, быстро и правильно выполняли задания, но, как всегда, кто-то оказывается более сильным, а кто-то чуть-чуть слабее. Но это не потому, что вы чего-то не знали, просто кому-то не повезло, но все вы очень старались, и поэтому нам хочется всех вас поблагодарить за активное участие и хорошую подготовку. У нас в игре принимали участие школы №... И сейчас награждаются команды, принявшие активное участие в игре.

Вот и подошли мы к самому главному, давайте вспомним наших героев, позовем их и, может быть, наконец узнаем «тайну» золотого ключика.

Итак, кто же были героями сказки?

Ответы детей: Буратино, Артемон, папа Карло, Пьеро, Карабас-Барабас и т. д.

Звучит музыка из к/ф «Буратино».

Ведущий: Кто был главным героем в сказке?

Дети: Буратино!

Ведущий: Давайте позовем его.

Дети: Бу-ра-ти-но!

Со стороны выставочного зала выбегает Буратино, на поясе у него висит ключик.

Буратино: Просто наказание с этим воспитанием. А что, если я не хочу умываться? А что, если я не хочу подчиняться? Зато я красивый, находчивый, сильный. А эта Мальвина...

Прячется за ширму. Входит Мальвина.

Мальвина: В комнате все брошено, и стулья вверх ногами, как будто сто слонов здесь пробежали. Знакомая, знакомая картина, наверно, пробежал здесь Буратино! А где он, ребята, вы не видели?

Дети отвечают, показывая на ширму.

Мальвина: Буратино! Ты опять шумишь, хулиганишь и прячешься?

Буратино: Ничего я не хулиганю. Просто я хотел немного с ребятами сказку вспомнить.

Мальвина: Это правда? Думаешь, ребята помнят, еще не забыли?

Буратино: А вот мы сейчас и проверим. Мы сейчас проведем викторину, и за правильный ответ вы будете зарабатывать денежки – сольдо, как в игре.

Викторина. *Детям, ответившим правильно на вопрос, дают «сольдо».*

Буратино: Молодцы, ребята! Помните сказку.

Звучит музыка, со стороны зала, спускаясь по ступенькам, идет лиса Алиса и кот Базилио.

Алиса и Базилио: Подайте на пропитание хромой лисе Алисе и слепому коту Базилио.

Алиса: Ой, славненький, хорошенький Буратино.

Базилио: Богатенький.

Алиса: Добренький Буратино.

Ходят вокруг Буратино, ощупывают его, забирают золотой ключик.

Базилио: Счастливенький Буратино, а ты еще не потерял свой ключик?

Буратино начинает искать ключик, кот и лиса убегают за занавес.

Буратино: Ребята, вы не видели ключик? Он вот здесь был.
Ответ детей.

Появляется Мальвина.

Мальвина: Буратино, что случилось?

Буратино: Ключик украли.

Мальвина: Кто?

Из-за занавеса появляются кот и лиса, машут ключом.

Буратино: Вот они.

Лиса: Ключик мы вам отдадим только за 10 сольдо.

Кот: За 50 сольдо.

Лиса: За 100 сольдо.

Кот: И вообще, за деньги мы приведем вам хоть самого черта.

Буратино: Что же делать?

Лиса: Думайте!

Кот: Думайте, а мы пока пойдем в харчевню «Трех пестраков» подкрепиться.

Уходят за занавес.

Мальвина: Придумала! Ребята, сколько у вас денежек, которые вы заработали за викторину? Давайте соберем их и посадим на Поле чудес – может, там вырастет дерево с монетками.

Мальвина с Буратино собирают у ребят монетки, кладут их в ямку и предлагают детям сказать волшебные слова.

Дети: Крекс, пекс, фекс. Ничего не происходит.

Кот и лиса (из-за занавески): Просто так дерево с денежками не вырастет. Надо пройти испытания.

Буратино: Какие?

Лиса: А вот, прочитайте!

Дают конверт, уходят за занавес.

Мальвина и Буратино открывают конверт.

Мальвина: 1 задание: «Вспомните, что было написано на афише театра?»

Буратино: Кто помнит?

Вызывают по 3 человека в 2 команды, выкладывают надпись на афише. Получают денежки, кладут их в ямку. Ждут. Ничего не происходит.

Буратино (читая письмо дальше): Ребята, вы не помните, в какую харчевню ушли кот и лиса?

Ответы детей.

Мальвина: Следующее задание: надо вспомнить, что заказали путники.

Дети соревнуются в 2-х командах и заработанные денежки кладут в ямку.

Буратино: Давайте еще раз скажем волшебные слова: «Крекс, пекс, фекс».

Дети.

Буратино достает из ямки денежки. Со стороны выставочного зала выходят кот и лиса. Мальвина и Буратино отдают «сольдо» коту и лисе, а те отдают им ключик. Кот и лиса уходят.

Ведущий: Ну вот наконец-то и подошло время узнать тайну золотого ключика.

Звучат фанфары.

Мальвина и Буратино поднимаются на сцену, снимают очаг, ключом открывают замок. Открывается занавес, на центральной стене надпись: Театр «Молния».

Выступление цирковой студии.

Ведущий: Где красота, там доброта,
Их разлучить никто не может,
Любая светлая мечта
На двух подруг всегда похожа,
И нам без них никак не обойтись
Ни ясным днем, ни днем дождливым,
И, если хочешь быть счастливым,
Ты добротой поделись.

Спасибо всем за то, что вы играли с нами, мы хотим пожелать вам, чтобы дружба и в дальнейшем помогала и выручала вас. Праздник наш подошел к концу. До встреч на играх у нас во Дворце творчества.



Интеллектуально-познавательная игра для 2 классов

«НЕЗНАЙКА И ЕГО ДРУЗЬЯ»

I ЭТАП «КОРОТЫШКИ ИЗ ЦВЕТОЧНОГО ГОРОДА»

Звучит веселая музыка. Зал празднично украшен фрагментами картинок из повести «Незнайка и его друзья» (худ. А. Борисов). Свет горит ярко, выходит ведущий.

Ведущий: Здравствуйте, ребята!

Сегодня я познакомлю вас с коротышками, которые живут в Цветочном городе. Коротышками их называют потому, что они очень маленькие. Каждый коротышка был ростом с небольшой огурец. В городе, где жили коротышки, было очень красиво. Вокруг каждого дома росли цветы: маргаритки, ромашки, одуванчики. Там даже улицы назывались именами цветов: улица Колокольчиков, аллея Ромашек, бульвар Васильков. Сам город назывался Цветочный город. Он стоял на берегу ручья. Этот ручей коротышки называли Огурцовой рекой, потому что на берегу ручья росло много огурцов.

Вы готовы отправиться в путь, познакомиться с коротышками и совершить увлекательное путешествие с ними по Цветочному городу?

Ответы детей.

Ведущий: Тогда давайте сначала познакомимся. Сегодня вы на играете команды, а судить нашу игру будут педагоги Дворца.

Так как мы будем путешествовать по Цветочному городу, то вместо баллов вы за каждое задание будете получать цветочки, которые будут крепиться на стенде. На цветочках будут стоять баллы. В конце I этапа мы подсчитаем, сколько цветочков-баллов вы набрали за игру.

Наверное, многие из вас, прочитав книжку, скажут, что все это выдумки и в жизни таких малышей не бывает, но ведь никто и не говорит, что бывают. В жизни – это одно, а в сказочном городе – совсем другое.

Итак, чтобы вспомнить, кто же были эти коротышки и что у них происходило в Цветочном городе, мы проведем первый конкурс.

1 задание «ВИКТОРИНА»

Вопросы 1-й команде:

1. Кто был ростом с небольшой огурец и жил со своими друзьями-коротышками в Цветочном городе? (Незнайка.)
2. Кто жил в Зеленом городе? (Малышки.)
3. Как звали Сиропчика? (Сахарин Сахаринович.)
4. На каких музыкальных инструментах учился играть Незнайка? (Балалайка, скрипка, труба.)
5. На какой улице жил Гунька? (Улица Маргариток.)

Вопросы 2-й команде:

1. Из чего Коротышки делали лодочки, чтобы переплыть через реку в лес? (Из березовой коры.)
2. Кого первого нарисовал Незнайка? (Гуньку.)
3. Из чего коротышки делали резину? (Из сока цветов, похожих на фикусы.)
4. Что за пятно бежало по земле за воздушным шаром? (Тень от шара.)
5. Кто первым спрыгнул с шара? (Знайка.)

Вопросы 3-й команде:

1. Как звали охотника с собакой? (Пулька, собака Булька.)
2. Кто ударил Незнайку по затылку, когда он гулял в поле? (Майский жук.)
3. Как звали врача у Малышек в Зеленом городе? (Медуница.)

4. Почему Незнайка не любил чистить зубы и умываться с мылом? (Зубной порошок был невкусным, а мыло всегда лезло в глаза.)

5. Что это был за огромный зеленый шар, лежащий посреди улицы? (Арбуз.)

Слово жюри.

Ведущий: Ну, первые цветочки вы получили, вернемся в Цветочный город. Мы уже познакомились с Пилюлькиным, с Тюбиком и еще много с кем.

Но самым известным среди них был малыш по имени Незнайка. Его прозвали Незнайкой за то, что он ничего не знал. Нарядившись попугаем, Незнайка целыми днями слонялся по городу, сочинял разные небылицы и всем рассказывал. А почему я сказала, что он был похож на попугая, да потому что он носил очень яркую одежду. А вот как он выглядел, мы сейчас и узнаем.

2 задание «ОДЕНЬ НЕЗНАЙКУ»

Из бумаги нужно сделать костюм для Незнайки и наклеить его.

Ведущий: Пока наши умельцы одевают Незнайку, мы продолжаем путешествовать по Цветочному городу. Если Незнайка брался за какое-нибудь дело, то делал его не так, как надо, и все у него получалось шиворот-навыворот. Просто Незнайка не любил трудиться. В Цветочном городе был замечательный музыкант – Гуся. Он играл на разных музыкальных инструментах, все слушали его и хвалили. Незнайке было завидно, что все хвалят Гуся, и он сказал: «Я тоже хочу быть музыкантом». «Ну учись, если тебе нравится», – сказал Гуся. «А зачем мне учиться? Я и так умею», – ответил Незнайка.

Вот и подошли мы к следующему конкурсу.

3 задание «МУЗЫКАЛЬНЫЙ КОНКУРС»

Раздаются музыкальные и шумовые инструменты, под знакомую мелодию предлагают отбить ритм.

Слово жюри.

Ведущий: Вы прекрасно знаете, что Незнайкина игра не понравилась жителям Цветочного города. Насилу Незнайка убежал от них со своей трубой. С тех пор Незнайка перестал играть на трубе. После того как никто не захотел слушать Незнайкину музыку, он решил сделаться художником.

Незнайка пошел к Тюбику и попросил каких-нибудь красок и кисточку. После того как Гуньке не понравился портрет, Незнайка решил рисовать всех.

Следующее задание по рисованию. Каждый будет рисовать себя.

4 задание «КОЛЛЕКТИВНЫЙ ПОРТРЕТ»

Команда встает друг за другом, каждый подбегает к мольберту и рисует себя – 5 минут.

Слово жюри.

Ведущий: Вернемся к Незнайке. После того как из него не получилось художника, Незнайка решил сделаться поэтом и сочинять стихи. У него был знакомый поэт, звали его Цветиком. «Слушай, Цветик, научи меня сочинять стихи», – сказал Незнайка. «А ты знаешь, что такое рифма?» – спросил Цветик. «Нет». «Рифма – это когда два слова оканчиваются одинаково, например: утка – шутка, коржик – моржик, огурец – молодец». Сейчас каждая команда получит листочки бумаги, ручки и карточки. На карточках написаны слова в рифму. За 5 минут вам нужно превратиться в поэтов и сочинить небольшое стихотворение с этими словами.

5 задание «КОНКУРС ПОЭТОВ»

Командам даются карточки, на которых написаны слова в рифму, за 5 минут нужно придумать стихотворение.

Слово жюри.

Ведущий: Не получилось из Незнайки и поэта, больше решил он стихов не сочинять. Все вы знаете, что Знайка придумал воздушный шар. В городе, где жили малыши, росли фику-

сы. Если на стебле такого цветка сделать надрез, из него вытекает сок, этот сок постепенно густел и превращался в резину. Вот из него Знайка решил сделать шар и полететь со своими друзьями в путешествие.

Когда шар был готов, все стали готовиться в путь.

6 задание «ПОДГОТОВКА К ПУТЕШЕСТВИЮ»

Надеть как можно больше одежды.

Слово жюри.

Ведущий: Как только все коротышки залезли в корзину, Знайка достал перочинный нож и перерезал веревку, которой корзина была привязана к кусту, и шар плавно стал подниматься вверх, но тут же взмыл ввысь.

7 задание «ПОЛЕТ НА ВОЗДУШНОМ ШАРЕ»

В одной руке ребенок держит надувной шар, подняв его над головой, в другой – детское ведерко с маленькими мячиками. Добежав до противоположной стороны зала, ребенок кладет в обруч мячик и возвращается к команде, передает все следующему участнику и т. д.

Слово жюри.

Ведущий: Вы уже знаете, что путешествие на воздушном шаре закончилось аварией. Удержавшись за края корзины, Незнайка остался в ней, а все коротышки вывалились из корзины, как горох. Вы знаете, что Незнайка очнулся в незнакомом месте. Куда же попал Незнайка?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно, Незнайка попал к Малышкам в Зеленый город. Погостив у Синеглазки и Снежинки, Незнайка отправился вместе с ними в больницу к Медунице. Там находились все коротышки из Цветочного города. Через Арбузную реку шел узенький мостик, похожий на половичок. «Этот мост сделали наши Малышки, – сказала Синеглазка, – мы плели его целый месяц».

А вам предлагается сплести его за 5 минут из бумаги.

8 задание «СДЕЛАЙ МОСТИК»

Используется метод плетения бумажных полосок.

Ведущий: Увидев Незнайку в больнице, коротышки стали просить его помочь им выписаться из больницы. Первыми выписались Тюбик и Гуся.

И вот вечером Яблочная площадь наполнилась гуляющими Малышками. И вот из окна, где поселились Тюбик и Гуся, зазвучали нежные звуки флейты. Вся площадь была запружена Малышками, все слушали концерт.

9 домашнее задание «ИНСЦЕНИРОВКА ПЕСНИ»

Дети поют любую детскую песню, подготовленную в классе.

Слово жюри.

Ведущий: Вот и подошли мы к концу I этапа. Во II этапе мы узнаем, что же случится с Незнайкой и его друзьями. А сейчас, перед тем как узнать, как же вы закончили сегодня игру, с какими баллами, послушайте домашнее задание на II этап. Прочитать 2 часть книги от главы «Поход Винтика и Шпунтика в город Змеевку». Составить кроссворд по всей книге из 10 слов. Кроссворд должен быть составлен на листе формата А3 в двух экземплярах. Вопросы должны быть написаны крупными печатными буквами – для команды противников. Ответы – для жюри.

Слово жюри.

Ведущий: До встречи во II этапе.

II ЭТАП «ПОХОД В ЗМЕЕВКУ»

Звучит веселая музыка, можно включить фонограмму песенки «В траве сидел кузнечик». Горит яркий свет. Стены украшены картинками из произведений о Незнайке.

Выходит ведущий.

Ведущий: Выходите по порядку,
Становитесь на зарядку,

Начинай с зарядки день,
Разгоняй движеньем лень.

Эту песенку о зарядке, которую сочинил поэт Цветик, распевали Винтик и Шпунтик. Было раннее утро, и в Зеленом городе все еще спали, а Винтик и Шпунтик уже шагали по улицам, распевая песню и делая на ходу зарядку. Винтик и Шпунтик шли в гараж, чтобы починить машину. А пока они идут, давайте поздороваемся. Сегодня вы пришли на II этап игры «Незнайка и его друзья». На I этапе мы познакомились с Незнайкой и его друзьями и отправились с ними в путешествие на воздушном шаре. Мы также узнали, что с героями случилось несчастье и их всех разбросало в разные места, как горох.

Вы помните, что наши герои попали в Зеленый город к Малышкам, и, перед тем как начать путешествовать по Зеленому городу, познакомимся с командами, которые играют сегодня.

А судить нашу игру будут педагоги Дворца.

Итак, мы остановились с вами на том месте, где Винтик и Шпунтик пошли в гараж, чтобы начать чинить машину.

1 задание «ПОМОЖЕМ ВИНТИКУ И ШПУНТИКУ ПОЧИНИТЬ МАШИНУ»

Из конструктора «Лего» сделать за три минуты машину.

Слово жюри.

Ведущий: Починить машину друзьям не удалось, потому что им понадобился паяльник. И друзья пошли в Змеевку, но по дороге они повстречали водителя, которому помогли починить машину, и в знак благодарности водитель их быстро довез до Змеевки. Имя этого водителя было Бублик.

Познакомившись в Змеевке с Шурупчиком, друзья узнали, что паяльник он забыл у Смекайлы. И все отправились к Смекайле. Там все увидели необычный аппарат, который назывался бормотограф. Но, если вы помните, Малышки быстро разгадали секрет бормотографа, и Смекайле не удалось подслушать, о чем говорят Малышки.

Пока Винтик и Шпунтик путешествовали по Змеевке, Тюбик нарисовал Снежинку, а потом Синеглазку, и так эти порт-

реты понравились Малышкам, что все захотели, чтобы нарисовали и их. Возле домика, где работал Тюбик, образовалась целая очередь из Малышек, желающих иметь свой портрет.

2 задание «НАРИСУЙ МАЛЫШЕК»

*Все Малышки просили, чтобы глаза были большие,
ресницы – длинные, рот – маленький.*

Слово жюри.

Ведущий: На следующее утро Синеглазка пришла в больницу и рассказала Медунице, что Малыши не дерутся на улице, а, наоборот, ведут себя примерно и даже помогают убирать яблоки и груши. Яблоки и груши возили по одной в машине, а сливы – по несколько.

3 задание «ПЕРЕВЕЗИ ЯБЛОКИ И ГРУШИ»

Большие и маленькие мячики перевозятся на санках.

Слово жюри.

Ведущий: Малыши быстро помогли собрать овощи и фрукты. И все было бы хорошо, если бы не произошло неожиданное происшествие. Вдали послышались пронзительные крики, и все увидели бегущего по улице доктора Пилюлькина. За ним гнался весь обслуживающий персонал больницы. Пилюлькин был почти голый. Как только опасность миновала, Малышки окружили Пилюлькина и стали предлагать одежду, но одежда была в основном на Малышек.

4 задание «ОДЕНЬ ПИЛЮЛЬКИНА»

Нужно надеть сарафан и косынку.

Слово жюри.

Ведущий: Работа по уборке фруктов была закончена, и все принялись за подготовку к балу. А пока Малыши и Малышки готовятся, мы с вами выполним домашнее задание, которое было дано вам в конце I этапа.

5 домашнее задание «КРОССВОРД»

*Команды обмениваются кроссвордами, на разгадывание
дается 5 минут. Кроссворд состоит из 10 слов.*

Ведущий: А сейчас, пока жюри проверяет ваши кроссворды, мы продолжаем путешествие по Зеленому городу. На другой день состоялся бал, которого все с нетерпением ждали. Малышки нашили себе красивых бальных платьев.

6 задание «ОДЕНЬ КРАСИВО МАЛЫШЕК»

*Вырезать и наклеить на шаблончик с изображением
Малышки бальное платье.*

Слово жюри.

Ведущий: На балу танцевали все, а потом начался концерт, который подготовили Малыши из города Змеевки. Малыши из Цветочного города тоже захотели выступить с ответным номером и исполнили песню «В траве сидел кузнечик». И такая она была печальная, эта песенка, что под конец все не выдержали и заплакали. И последнее наше задание. Я предлагаю всем сейчас спеть эту песню, но не так грустно, как Малыши, а весело, как мы это умеем.

7 задание «В ТРАВЕ СИДЕЛ КУЗНЕЧИК»

(муз. В. Шаинского)

Ведущий: Вот и окончилось путешествие Незнайки и его друзей. Все благополучно вернулись в Цветочный город. Теперь никто не прогонял Малышек, когда они хотели поиграть с Малышами, – наоборот, их всегда принимали в игру. Только Незнайка редко участвовал в играх, он теперь читал каждый день и писал печатными буквами, правда, он ставил в тетрадке много клякс, которые слизывал языком, такие хвостатые кляксы он называл кометами. Но Незнайка не унывал, так как знал, что терпение и труд помогут ему избавиться и от «комет».

Ну вот и окончилась наша игра, но не окончились приключения Незнайки и его друзей. Есть еще книги о приключениях Незнайки на Луне и в Солнечном городе. А сейчас давайте послушаем, сколько баллов вы заработали сегодня на игре.

Слово жюри.

Подведение итогов, вручение призов, грамот.

Литература

Носов Н. Приключения Незнайки и его друзей. – М.: Детская литература, 1984.

.....

.....

Интеллектуально-творческая игра для 3 классов

«ПУТЕШЕСТВИЕ В ИЗУМРУДНЫЙ ГОРОД»

I ЭТАП

«ДОРОГА ИЗ ЖЕЛТОГО КИРПИЧА»

Зал украшен рисунками (худ. Л. Владимирский). Звучит мелодия песни «Мы в город Изумрудный» (муз. И. Ефремова, сл. И. Токмаковой). Выходит ведущий игры.

Ведущий: Среди обширной канзасской степи жила девочка Элли. Ее отец, фермер, целый день работал в поле, а мать хлопотала по хозяйству. Жили они в небольшом фургоне, снятом с колес и поставленном на землю. Степные ураганы не раз опрокидывали легонькое жилище фермера. Когда утихал ветер, все становилось на места – и порядок был до нового урагана.

Звучит грозная музыка (муз И. Ефремова).

Ведущий: Как раз в это время в далекой стране, за высокими горами колдовала в угрюмой пещере злая волшебница Гингема. Она выжила из ума и захотела погубить человеческий род и населить землю крысами и змеями. Добрая волшебница голубой страны Виллина употребила все свое волшебство, чтобы это не произошло, и все же домику, где Элли спряталась от урагана, не повезло, он повернулся два или три раза, вихрь поднял его и понес по воздуху.

Звучит музыка.

Ведущий: Вы, наверное, вспомнили, как начинается книга Александра Мелентьевича Волкова «Волшебник Изумрудного города»?

Сегодня мы будем путешествовать с девочкой Элли и ее друзьями.

Вот и подошли мы к I туру, который называется «Дорога из желтого кирпича».

Давайте познакомимся с командами.

Сегодня вы отправитесь с девочкой Элли в опасное путешествие, а судить нашу игру будут работники Дворца.

За каждое выполненное задание вы будете получать желтые кирпичики, но все они будут разных размеров. Все будет зависеть от того, как быстро и правильно вы выполните задания и ответите на вопросы. К концу первого тура вы выложите себе дорожку из желтого кирпича и узнаете, какая команда подошла близко к Изумрудному городу.

Итак, вы готовы?

Тогда в путь!

Звучит музыка, спокойная и негромкая.

Элли проснулась от того, что домик не двигался, она подбежала к двери, распахнула ее и вскрикнула от удивления. Ураган занес домик в страну необычайной красоты.

Кого повстречала Элли в этой стране?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно, волшебницу Голубой страны Виллину. В своей волшебной книге Виллина прочитала, что великий волшебник Гудвин вернет домой маленькую девочку, занесенную в его страну ураганом, если она поможет трем существам добиться исполнения их самых заветных желаний, но не одна, а вместе с теми ребятами, которые находятся в зале. Поможет Элли?

Ответы детей.

Ведущий: Итак, первое задание – викторина по первой части сказки.

1 задание «ВИКТОРИНА»

Вопросы 1-й команде:

1. Кто говорил такие волшебные слова: бамбара, чуфара, лоррики, ерики, пикапу, трикапу, скорики, морики? (Бастинда.)
2. Кто были друзьями Элли? (Тотошка, Страшила, Железный Дровосек, Трусливый Лев.)
3. О ком говорится: «Старая женщина в белой мантии важно выступала впереди трех мужчин, на остроконечной шляпе ее и на мантии сверкали крошечные звездочки. Седые волосы старушки падали ей на плечи»? (Добрая волшебница Виллина.)
4. Какая волшебница очень боялась воды? (Бастинда.)
5. Вспомните заветное желание Страшилы. (Получить серебряные бубенчики на шляпу, новые сапоги и настоящие мозги.)

Вопросы 2-й команде:

1. Кто пережил множество опасных приключений в Голубой, Фиолетовой, Розовой, Желтой стране? (Элли и ее друзья.)
2. Сколько времени Железный Дровосек неподвижно стоял в лесу? (Один год.)
3. Кто говорил такие волшебные слова: сусака, масака, лэма, рема, тема! Буридо, фуридо, лэма, пэма, фема? (Гингема.)
4. Как называли жителей Голубой страны? (Жевуны.)
5. Почему Бастинда хотела завладеть серебряными башмачками? (Башмачки имели таинственную силу, с их помощью волшебница станет могущественней, чем прежде.)

Вопросы 3-й команде:

1. «Она погрозила в пространство костлявым иссохшим кулаком и стала бросать в котел змеиные головы». О ком эти слова? (Гингема.)
2. Как называли Мигуны Элли? (Фея спасительной воды.)
3. Как звали королеву полевых мышей? (Рамина.)
4. Что бы ты попросил у Элли? (Серебряный свисток, волшебные туфли и золотую шапку.)

5. Кто снял Страшилу, когда он застрял на шесте посередине реки? (Аист.)

Ведущий: А сейчас мы немного прервемся, чтобы послушать жюри и получить по первому кирпичику.

Слово жюри.

Ведущий: Итак, по первому кирпичику вы получили, отправляемся дальше. Узнав, что только великий волшебник Гудвин вернет Элли домой, она стала собираться в дорогу. Вы должны вспомнить, что ей давали с собой Жевуны и что она взяла.

А сейчас по пять человек от каждой команды будут собирать Элли в дорогу.

2 задание «СОБЕРИ ЭЛЛИ В ДОРОГУ»

От каждой команды вызываются по 5 участников. Участники встают друг за другом. На кубках лежат карточки, на них нарисованы предметы, которые Элли взяла в дорогу. Но есть карточки с посторонними предметами. По команде ведущего бежит первый участник. Он выбирает ту карточку, которую считает правильной и возвращается в команду. Бежит второй участник, берет следующую карточку и т. д. Эстафету пробегают все 5 участников. После этого карточки отдаются жюри. Жюри проверяет, правильно ли собраны карточки.

Ведущий: Она положила в корзину немного хлеба, фруктов и туфли, попрощалась с Жевунами и смело отправилась в путь. Жюри посмотрит, правильно ли вы собрали Элли, и команды получают еще по одному кирпичику.

Слово жюри.

Звучит веселая музыка.

Ведущий: Элли шла уже несколько часов и устала. Она присела отдохнуть к голубой изгороди. И с кем же она познакомилась?

Ответы детей.

Ведущий: И о чем же поведал Страшила?

Звучит песенка Страшилы (муз. И. Ефремова, сл. И. Токмаковой).

Ответы детей.

Ведущий: Элли предложила Страшиле идти с ней к Гудвину. «Я попрошу Гудвина дать тебе мозги», – сказала она.

Звучит музыка.

Ведущий: Пробираясь через чащу, скоро они увидели среди деревьев какую-то фигуру. Кто это был?

Звучит песня Железного Дровосека (муз. И. Ефремова, сл. И. Токмаковой).

Ответы детей.

Ведущий: Узнав у друзей, куда они направляются, Железный Дровосек попросил принять его в их компанию. Элли пообещала попросить ему у Гудвина сердце. И они пошли через лес к дороге, вымощенной желтым кирпичом. Шли они долго, пока Элли не заметила впереди столб и на нем доску с надписью.

3 задание «СОСТАВЬ НАДПИСЬ»

Ведущий: Следующее задание, перед вами тоже столбы, на них карточки со словами. Вам нужно из этой большой массы слов собрать надпись, которую увидели путники.

– Какую надпись прочитали путники на столбе?

Двое детей от каждой команды собирают слова, вся команда выкладывает надпись: «Путник, торопись! За поворотом дороги исполнятся все твои желания!»

Слово жюри.

Ведущий: Но, увы! Это была ловушка, и вы знаете, что если бы Элли не поторопилась, она не попала бы в лапы Людоеда. Проникнув в замок Людоеда, друзья спасли бы Элли, если бы Железный Дровосек в спешке не топал ногами по каменным плитам так, что разбудил Людоеда. А Людоед выглядел так...

А вот как Людоед выглядел, вы сейчас покажете.

4 задание
«НАРЯДИСЬ В ЛЮДОЕДА»

Участвуют в конкурсе 3 человека от каждой команды.

Слово жюри.

Ведущий: Продолжая свой путь, друзья повстречались с Трусливым Львом, который попросил друзей принять его в свою компанию. Элли очень обрадовалась, так как это было третье желание, и если исполнятся все три, то Гудвин вернет ее в Канзас. Путешественники двинулись дальше по дороге из желтого кирпича.

Звучит музыка (муз. И. Ефремова).

Ведущий: Вы помните, что путники повстречались с саблезубыми тиграми и, убегая от них, подошли к оврагу. Чтобы убежать от тигров, надо было перебраться через овраг.

5 задание
«ПЕРЕЙДИ ЧЕРЕЗ ОВРАГ»

Необходимо связать веревку из подручных средств как можно длиннее. Побеждает та команда, у которой веревка длиннее.

Слово жюри.

Ведущий: Преодолев овраг, друзья торопились покинуть мрачный лес. Путники вышли на берег широкой и быстрой реки, сделав плот, они решили перебраться через реку. Вы, наверное, знаете продолжение этой истории. Что же случилось со Страшилой?

Ответ детей.

Ведущий: Правильно, он застрял на шесте посреди реки. Мне нужно от каждой команды по пять человек на следующий конкурс.

6 задание
«ПОМОГИ СТРАШИЛЕ ПЕРЕБРАТЬСЯ НА БЕРЕГ»

Слово жюри.

Ведущий: А дальше?.. Аромат каких цветов усыпил Элли, Льва и Тотошку? (Аромат маков.)

– Кто спас на маковом поле Льва? (Мыши во главе с королевой мышью Раминой.)

Когда путники остались ночевать у Жевунов, то хозяин дома сказал им (фонограмма): «Трудно сказать, на кого похож Гудвин. Дело в том, что Гудвин – Великий Мудрец и может принимать любой вид. Иногда он появляется в виде птицы или леопарда, а то вдруг оборотится кротом, иные видели его в образе мухи или рыбы. Но каков его настоящий вид – не знает никто».

7 задание
«НА КОГО ПОХОЖ ГУДВИН?»

Слово жюри.

Ведущий: Вот и подошли мы к Изумрудному городу. И сейчас, пока жюри подсчитывает итоги, мы проведем танцевальную паузу.

А сейчас выложим дорожку из желтого кирпича (от каждой команды по 2 человека). От этой полосы вам надо выложить дорогу из желтого кирпича, и мы посмотрим, какая команда ближе подошла к Изумрудному городу.

8 задание
«ДОРОГА ИЗ ЖЕЛТОГО КИРПИЧА»

Дети выкладывают дорогу из заработанных кирпичиков.

Жюри подводит итоги и вручает путевки с баллами на II тур.

Ведущий: Сейчас послушаем домашнее задание на II тур. Прочитав вторую часть книги, вы узнаете, в каком же образе Гудвин предстал перед нашими друзьями, и сделаете рисунки. И, так как мы подошли к Изумрудному городу, а вход в него разрешается только в зеленых очках, всем командам подготовить зеленые очки, а на сегодня игра окончена, до встречи в Изумрудном городе.

II ЭТАП «ИЗУМРУДНЫЙ ГОРОД»

*В зале темно. Звучит музыка (муз. И. Ефремова).
Луч прожектора направляется на ворота, которые стоят
сбоку от сцены. По лесенке спускается ведущий, проходит
через ворота.*

Ведущий: Мы в город Изумрудный
Идем дорогой трудной,
Идем дорогой трудной,
Дорогой непрямой.
Заветных три желания
Исполнит мудрый Гудвин,
И Элли возвратится
С Тотошкой домой!

Зажигается свет в зале.

Ведущий: Здравствуйте, друзья! Я рада видеть всех вас на втором туре нашей игры. В первом туре мы путешествовали с вами по дороге из желтого кирпича, побывали в Желтой стране у волшебницы Виллины, подружился с тремя существами, давайте вспомним, что это за существа...

Ответы детей.

Ведущий: Узнали, что если Элли поможет Страшиле добыть мозги, Железному Дровосеку – сердце, а Трусливому Льву – смелость, то только потом попадет в Канзас, а помочь ей в этом может только... кто?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно, великий волшебник Гудвин. А живет он в Изумрудном городе. В самом конце первого тура мы подошли к Изумрудному городу, но, чтобы войти в него, давайте познакомимся с командами, которые играют сегодня у нас.

Сегодня, путешествуя по Изумрудному городу, вы будете получать по изумруднику, который будет крепиться на стенде, за правильно выполненное задание – большой изумрудик, за 2 место – средний изумрудик, а если не повезло – маленький изумрудик. В конце второго тура мы подсчитаем, кто сколько изумрудиков набрал. А судить нашу игру будут...

Итак, в путь!

Звучит медленная музыка (муз. И. Ефремова).

Ведущий: На следующее утро после нескольких часов пути друзья увидели на горизонте слабое зеленое сияние. Но только после полудня путники подошли к высокой стене, сложенной из кирпича.

Перед ними были большие ворота. У этих ворот дорога, вымощенная желтым кирпичом, кончалась.

Ведущий подходит к воротам, на них висит колокол, звонит.

Ведущий: Позвонив в колокол, наши герои встретились с зеленым человечком и рассказали ему, зачем они пришли в Изумрудный город. И зеленый человечек поведал им, что вот уже много лет никто не просил у него пропуска к Гудвину, и он готов был пропустить друзей в Изумрудный город, но вот только... очки.

Ребята, вы подготовили очки? Без очков вас ослепит великолепие Изумрудного города. Все жители города носят очки и день и ночь. Таков приказ мудрого Гудвина. Давайте и мы все наденем очки.

Дети надевают очки.

Ведущий: Ну, вот и порядок!

Звучит музыка.

Ведущий: На следующий день Элли пошла в тронный зал. И что же она там увидела?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно! На троне лежала Живая Голова. А кого увидел Страшила в тронном зале?

Ответы детей.

Ведущий: Страшила увидел морскую Деву с блестящим рыбьим хвостом. Железный Дровосек увидел громоздящееся на троне чудовище. А Лев увидел качающийся и сияющий Огненный шар.

Итак, мы начинаем нашу игру с домашнего задания.

1 задание
«В КОГО ПРЕВРАЩАЛСЯ ГУДВИН»

Рисунки сдаются жюри, оцениваются и крепятся на стену, на которой написано: «Картинная галерея Гудвина».

Слово жюри (на стенд вывешиваются первые изумрудики).

Ведущий: «Всякая награда должна быть заслужена, – сказал Гудвин, – я выполню ваши желания, когда вы освободите Мигунов от злой Бастинды. Помните, Бастинда – волшебница могущественная и злая, надо лишить ее волшебной силы». Нашим друзьям ничего не оставалось, как попробовать выполнить приказ Гудвина. Зеленый бородатый солдат отвел путников к воротам Изумрудного города. Друзья узнали, что в Фиолетовую страну нет дороги, а искать Бастинду не надо – как только они придут в Фиолетовую страну, Бастинда сама найдет их.

Так оно и было. Как только путники вступили на землю Фиолетовой страны, Бастинда тут же их увидела. Выйдя вечером посидеть на крылечке, Бастинда обвела глазом свои владения и вздрогнула от ярости – далеко-далеко, на границе своих владений, она увидела маленькую девочку и ее друзей. А что же случилось с ними дальше, мы узнаем, справившись со 2 заданием.

2 задание
«ВИКТОРИНА»

Вопросы 1-й команде:

1. Кто справился со стаей волков? (Железный Дровосек.)
2. Сколько раз Железный Дровосек поднимал свой топор? (Сорок раз.)
3. Сколько раз Бастинда свистнула в свисток, когда звала стаю хищных ворон? (Два раза.)
4. Что прокаркал вожак стаи, когда увидел Страшилу? («Чего испугались? Чучело набито соломой».)
5. Сколько ворон было у Бастинды? (Сорок.)

Вопросы 2-й команде:

1. Чем вооружились Мигуны, когда шли на бой с путниками? (Кастрюлей, сковородой, цветочным горшком, а некоторые громко хлопали детскими хлопучками.)

2. Какое волшебное средство осталось у Бастинды? (Золотая Шапка для вызова Летучих Обезьян.)
3. Почему Гудвин боялся злой Бастинды? (С помощью Летучих Обезьян Бастинда отбила войска Гудвина.)
4. Как звали предводителя стаи Летучих Обезьян? (Уорра.)
5. Почему обезьяны не тронули Элли, за кого они ее приняли? («Это Фея, на ногах у нее серебряные башмачки».)

Вопросы 3-й команде:

1. Как звали кухарку Гудвина? (Фрегоза.)
2. Сколько лет старуха не умывалась и почему? (Пятьсот лет, была предсказана смерть от воды.)
3. По какой дороге шла Элли в Изумрудный город? (По дороге из желтого кирпича.)
4. Как называли Мигуны Элли? (Фея спасительной воды.)
5. Какое занятие так поглощало Дина Гиора, что он ничего не видел и не слышал? (Он любил расчесывать свою великолепную бороду гребешком.)

Слово жюри (крепятся изумрудики).

Ведущий: Прочитав вторую часть книги, вы узнали, как расправилась Бастинда со Страшилой и Железным Дровосеком.

Ответы детей.

Ведущий: Не справились с Бастиндой Элли, Тотошка и Лев и были взяты ею в плен. Элли должна была работать на кухне, мыть и чистить горшки, сковородки, кастрюли. Лев и Тотошка находились на заднем дворе в клетке.

Увидев на Элли башмачки сестры, Бастинда во что бы то ни стало решила завладеть ими. Однажды, когда ни Фрегозы, ни Элли не было на кухне, волшебница туго натянула над полом тонкую веревочку и спряталась за печью.

Девочка вошла, споткнулась о веревочку и упала, башмачок с правой ноги слетел и откатился в сторону Бастинды. Элли была вне себя от горя и гнева. Чтобы хоть как-то отомстить Бастинде, Элли схватила ведро воды, подбежала к старухе и окатила ее водой с головы до ног. Волшебница испуганно вскрикнула и начала таять.

3 задание

«ПОМОГИ ЭЛЛИ СПРАВИТЬСЯ С БАСТИНДОЙ»

Вызываются по 6 человек из каждой команды. На одной ноге с ведерком в руке надо допрыгать до Бастинды, облить ее водой и назад бежать обычным бегом.

Слово жюри (крепятся изумрудики).

Ведущий: После того как Элли справилась с Бастиндой, Мигуны немедленно отправились на поиски Страшилы и Железного Дровосека.

4 задание

«СОБЕРИ СТРАШИЛУ»

Командам предлагается собрать разрезанную картинку со Страшилой. Вызываются по 3 человека.

Ведущий: Костюм Страшилы был вымыт, зашит, почищен и набит свежей соломой, но он не мог ни говорить, ни смотреть, потому что краска на его лице выгорела от солнца и у него не было ни рта, ни глаз.

5 задание

«НАРИСУЙ СТРАШИЛЕ ЛИЦО»

Слово жюри (крепятся изумрудики).

Ведущий: Итак, Страшилу и Железного Дровосека Мигуны отремонтировали и привели в порядок, а на прощание вся компания получила богатые подарки. Элли поднесли браслет с алмазами, Железному Дровосеку сделали красивую золотую масленку, отделанную драгоценными камнями, Страшиле подарили великолепную трость, Лев и Тотошка получили чудесные золотые ошейники. Следующий конкурс творческий.

6 задание

«ИЗГОТОВЬ ПОДАРКИ»

Вызываются 3–4 человека от каждой команды, надо изготовить: 1) браслет для Элли; 2) два ошейника для Льва и Тотошки.

Ведущий: Пока участники готовят подарки, мы покинем Фиолетовую страну и отправимся с нашими друзьями дальше.

Итак, Фиолетовый город Мигунов остался позади. Путники шли на запад. Шли они весело и надеялись в два-три дня добраться до Изумрудного города. Но в горах они заблудились: сбившись с пути, они пошли в другую сторону.

Дни шли за днями, но башни Изумрудного города не показывались на горизонте. Элли внезапно вспомнила про свисток, подаренный ей королевой-мышью. Элли трижды дунула в свисток и, когда появилась королева-мышь, рассказала ей о своей беде. Что же посоветовала ей королева-мышь?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно, вызвать Летучих Обезьян. Давайте и мы поможем Элли вызвать Летучих Обезьян. Я буду говорить волшебные слова, а вы хором повторяйте за мной: «Бамбара, чуфара, лорики, ерики, морики, скорики. Явитесь к нам, Летучие Обезьяны».

Звучит фонограмма (свист, вой ветра). Появляются Летучие Обезьяны, пробежав по залу, останавливаются.

Фонограмма:

- Что прикажете, владелица Золотой Шапки?
- Перевезите нас в Изумрудный город!
- Будет исполнено!

Звучит фонограмма, Обезьяны улетают.

Ведущий: Мы подошли к следующему заданию.

7 задание

«ПЕРЕВЕЗИ ЭЛЛИ И ЕЕ ДРУЗЕЙ»

Бег тройками. Из каждой команды вызываются по 7 человек. Первые – это «вожаки» стаи. Они, скрестив руки, должны перенести на другую сторону зала всех участников по очереди. После этого «обезьяны», не расцепляя рук, возвращают всех участников.

Слово жюри (вручают изумрудики за поделки и игру).

Ведущий: И снова путники оказались у ворот Изумрудного города. Рассказав стражу ворот о смерти Бастинды, путники

ки попросили его доложить Гудвину о их возвращении и передать просьбу принять их. Прошла неделя, солдат каждый день являлся к дверям тронного зала и докладывал о желании путников видеть Гудвина, и каждый раз ответом была гробовая тишина. После того как Элли сказала, что она владеет Золотой Шапкой, Гудвин согласился принять всех в тронном зале.

Звучит музыка.

Ведущий: И вот путники вступили в зал. Каждый ожидал увидеть Гудвина в том виде, в каком он показался им в первый раз. Но они удивились, увидев, что в зале не было никого, там царила жуткая тишина, и вдруг все вздрогнули, как от внезапного удара грома, когда среди пустой комнаты заговорил голос.

Голос: Я Гудвин, Великий и Ужасный! Зачем вы беспокоите меня?

Ведущий: Где вы?

Голос: Я – везде! Я могу принимать любой образ и становлюсь невидимым, когда захочу! Говорите!

Ведущий: Великий Гудвин, мы пришли просить Вас исполнить Ваши обещания.

Голос: Какие обещания?

Ведущий: Вы обещали отправить Элли в Канзас, Страшиле дать мозги, Железному Дровосеку – сердце, а Льву – смелость.

Голос: Но разве Мигуны действительно стали свободными? Доказательства!

Ведущий: Вы хотите доказательства? У нас есть Золотая Шапка, мы можем вызвать Летучих Обезьян. Правда, ребята?

Голос: О нет, нет, я вам верю.

В это время слышится лай, из-за занавеса выбегает маленький человечек.

Человечек: Уберите собаку! Она укусит меня! Кто разрешил приводить в мой дворец собак?

Ведущий: Кто Вы?

Человечек: Я Гудвин, Великий и Ужасный! Но, пожалуйста, не трогайте меня! Я сделаю все, что вы от меня потребуете!

Ведущий: И даже вернете Элли в Канзас?

Гудвин: Это очень трудная задача. Но дайте мне время подумать.

Ведущий: И как долго Вы собираетесь думать?

Гудвин: А вот пока команды решат кроссворд, составленный мною на досуге.

Ведущий: Ребята, разгадаем кроссворд?

Дети: Да!

Ведущий: Мы согласны, а сколько Вы даете нам времени?

Гудвин: Пять минут.

8 задание «КРОССВОРД» (см. Приложение 1)

Ведущий: Ну что? Вы подумали?

Гудвин: Подумал, но ничего пока не придумал. Но дайте мне срок до III тура, и, быть может, я смогу что-нибудь придумать. А, пока я буду думать, команды пусть выполняют еще одно мое задание.

Ведущий: Как? Еще одно?

Гудвин: Да! Подготовить поделки:

- 1) Страшиле – мозги;
- 2) Железному Дровосеку – сердце;
- 3) Льву – горшочек смелости.

Ведущий: Подождите! Но ведь все это должны дать Вы? Выходит, Вы – обманщик?

Гудвин: Совершенно верно, я Великий и Ужасный Обманщик. А домашнее задание так и будет называться.

Домашнее задание «ЧУДЕСНОЕ ИСКУССТВО ВЕЛИКОГО ОБМАНЩИКА»

Гудвин: А сейчас всем пока.

Уходит.

Ведущий: Ну что же, Изумрудный город мы посетили. Мигунов избавили от злой Бастинды. Узнали, что Гудвин никакой не волшебник, а просто Великий Обманщик и подошли к III туру, который будет называться «Исполнение желаний».

И еще раз послушайте домашнее задание на III тур – подготовить поделки: Страшиле – мозги, Железному Дровосеку – сердце, Льву – смелость.

Также на III тур прочитать 3-ю часть книги. А сейчас мы посчитаем изумрудики и послушаем жюри.

Слово жюри.

Ведущий: На сегодня наша игра закончена, встретимся на III туре.

III ЭТАП «ИСПОЛНЕНИЕ ЖЕЛАНИЙ»

Звучит медленная музыка (муз. И. Ефремова). Выходит ведущий.

Ведущий: Мы в город Изумрудный
Идем дорогой трудной,
Идем дорогой трудной,
Дорогой не прямой!
Заветных три желания
Исполнит мудрый Гудвин,
И Элли возвратится
С Тотошкой домой.

Здравствуйтесь, ребята!

Вот и встретились мы с вами на III туре. Вы еще не забыли, куда мы с вами путешествуем?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно, в Изумрудный город! Первый тур назывался «Дорога из желтого кирпича». За каждое задание вы получали по желтому кирпичику. В конце тура каждая команда выложила дорожку из желтого кирпича.

Второй тур назывался «Изумрудный город». Здесь за каждое задание вы получали изумрудики, затем мы подсчитали, какая команда набрала больше больших изумрудиков.

Третий тур называется «Исполнение желаний». Здесь за каждое задание вы будете получать звезды.

Давайте вспомним, какие команды играют сегодня.

А судить нашу игру будет очень строгое жюри, это педагоги Дворца. Сегодня они будут крепить звезды: за правильный

ответ команда будет получать большую звезду, за неточный ответ – среднюю, за 3 место команда будет получать маленькую звезду. Но будут сегодня и особенные звезды – золотые. Они будут даваться в особенных случаях – за наибольшее количество ответов в викторине или за очень хорошо выполненное задание. Если команда получает золотую звезду, то количество баллов за это задание у нее увеличивается на 2. Готовы?

Гаснет свет. Звучит медленная музыка. Луч прожектора высвечивает кресло, которое стоит на сцене, в кресле сидит Гудвин.

Гудвин: Я Гудвин, Великий и Ужасный, садитесь все удобнее в кресла, и я поведаю вам свою историю. Я, Джеймс Гудвин, родился в Канзасе. В молодости я был актером, но, убедившись, что это занятие дает мало денег, занялся другим делом – стал подниматься на баллоне, то есть на воздушном шаре, наполненном легким газом. Свой баллон я всегда привязывал веревкой.

Однажды веревка оборвалась, баллон подхватило ураганом, и он помчался неведомо куда. Я летел целые сутки, пронесся над пустыней и огромными горами и опустился в Волшебную страну, которая теперь называется страной Гудвина. Я объявил себя правителем страны, и жители подчинились с удовольствием, потому что ожидали от меня защиты от злых волшебниц, посещавших страну. Первым делом я построил Изумрудный город, его постройка продолжалась несколько лет. Когда же строительство окончилось, жители имели защиту от злых волшебниц. Я боялся, что народ разгадает во мне обыкновенного человека, и присвоил себе торжественные имена – Великий и Ужасный, но Элли растопила во мне совесть, и первый раз за всю жизнь я признался ей, что не могу выполнить своих обещаний! И все же я пообещал дать Страшиле мозги, Железному Дровосеку сердце, а Льву смелость.

Ведущий (подходит к Гудвину): Да, и у Элли появилась твердая надежда, что Вы – Великий и Ужасный Обманщик – вернете ее в Канзас. Утром друзья пошли в тронный зал, чтобы получить то, что обещал им Гудвин.

Гудвин: Подождите, подождите! Мы же с вами договаривались, что эти поделки сделаете вы. Они готовы?

Ведущий: Ребята, вы подготовили поделки?

Ответы детей.

Ведущий: Тогда давайте начнем с домашнего задания.

1 задание

«ЧУДЕСНОЕ ИСКУССТВО ВЕЛИКОГО ОБМАНЩИКА»

Ведущий: Вам нужно было подготовить:

- 1) мозги для Страшила;
- 2) сердце для Железного Дровосека;
- 3) Горшочек смелости для Льва.

Отдайте свои поделки в жюри, и, пока оно их оценивает, мы отправляемся дальше...

Друзья были очень довольны, так как каждый получил то, что хотел. Одна Элли молчала и печально вспоминала о Канзасе.

Гудвин: Но я же придумал, как нам попасть в Канзас! Я предложил отправиться на воздушном шаре.

Ведущий: Ребята, а вы помните, что случилось дальше? Почему же Элли не смогла улететь?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно, неожиданно налетел вихрь, веревка лопнула и баллон взвился вверх.

Гудвин: Но я же кричал: «Скорей! Скорей!» И рвущийся в небо шар до предела натянул веревку. Пока она не оборвалась, побегу, сяду в баллон.

Убегает за корзину с шаром.

Ведущий: Но, увы! Веревка лопнула и баллон взвился в небо.

Корзина на веревке поднимается вверх.

Следующий конкурс.

2 задание

«ПУТЕШЕСТВИЕ НА ВОЗДУШНОМ ШАРЕ»

Из каждой команды участвуют по 7–8 человек. В одной руке ведро, в другой воздушный шарик. В ведре резиновые мячики. Первый участник бежит с ведром, с высоко подня-

той вверх рукой с шариком. Добегает до куба, оставляет один мячик на кубе, бежит в команду. Следом бежит следующий участник, делает то же самое и т. д. Последний участник бежит и собирает все мячики, возвращается назад. Когда игра заканчивается, доносится слабый голос Гудвина.

Гудвин: Прощайте, дети!

Ведущий: Прощайте, Джеймс Гудвин! Вот и все, улетел Великий и Ужасный, и мы, прежде чем отправиться дальше, послушаем жюри.

Слово жюри.

Звучит музыка.

Ведущий: Погоревав немного, Элли и ее друзья отправились в Розовую страну, потому что только добрая волшебница Розовой страны Стелла может помочь Элли.

А пока они идут и на пути им встречаются опасности, у нас с вами следующее задание.

3 задание

«ВИКТОРИНА»

Детям предлагается вытянуть из сосуда по контейнеру, в котором лежит цвет вопроса для команды, а на стенде расположены вопросы этого цвета.

Вопросы 1-й команде:

1. Как Гудвин оказался в Изумрудном городе? (На баллоне был занесен ураганом.)
2. Какой любимый цвет в стране Болтунов? (Розовый.)
3. Каким почувствовал себя Страшила, когда получил мозги? (Мудрым.)
4. Кто спас на маковом поле Льва? (Мыши с королевой мышей Раминой.)
5. Какой любимый цвет был в Изумрудном городе? (Зеленый.)

Вопросы 2-й команде:

1. Почему жители Изумрудного города решили, что Гудвин живет на солнце? (Случилось солнечное затмение.)
2. Кого оставил Страшила (вместо себя) править Изумрудным городом? (Солдата Дина Гиора.)

3. Какое задание дал Гудвин Элли? (Освободить Фиолетовую страну от Бастинды.)
4. Как звали волшебницу Желтой страны? (Виллина.)
5. Кого можно было вызвать, надев Золотую Шапку? (Племя Летучих Обезьян.)

Вопросы 3-й команде:

1. Где Тотошка нашел Золотую Шапку? (В куче водорослей и ила.)
2. Какой любимый цвет у Жевунов? (Голубой.)
3. Как звали искусного мастера из Фиолетовой страны, починившего Железного Дровосека? (Лестор.)
4. О ком эти слова? «На нем был пестрый жилет, полосатые брюки и длинный сюртук. В руке у него был длинный рупор, он испуганно отмахивался им от Тотошки». (Гудвин.)
5. Почему Обезьяны отказались перенести Элли в Канзас? (Канзас находился за пределами страны Гудвина.)

Ведущий: На вопросы вы ответили, жюри сейчас вручит вам звезды.

Слово жюри.

Ведущий: Элли верила, что Стелла вернет ее в Канзас. Путники шли на юг. Отойдя на далекое расстояние, путники оглянулись в последний раз на башни Изумрудного города. Несколько дней они шли прямо на юг. Их не смущали трудности, они шли вперед и вперед. Однажды в полдень их остановила широкая река с низкими берегами. Что же предложил друзьям Железный Дровосек?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно, сделать плот. Следующее задание.

**4 задание
«СДЕЛАЙ ПЛОТ»**

Из бумажных полосок методом плетения сделать плот.

Из каждой команды вызывается по 3 человека.

Ведущий: А пока ребята будут делать плот, мы отправимся дальше. Железный Дровосек сделал плот к вечеру, и вся компания поплыла через реку. Сначала все было спокойно.

Звучит грозная музыка (звук грома, грозы, завывания ветра), гаснет свет.

Ведущий: Но потом на горизонте блеснула зарница, за ней другая, третья...

Железный Дровосек озабоченно покачал головой. В стране Гудвина грозы случались редко, зато достигали невероятной силы.

– Будет сильный дождь! – сказал Железный Дровосек.

И грянула буря! Что случилось дальше, вы читали. Следующий конкурс.

**6 задание
«ПОМОГИ ЭЛЛИ И ЕЕ ДРУЗЬЯМ
ПЕРЕБРАТЬСЯ НА БЕРЕГ»**

Из каждой команды вызываются по 6 участников. 1 участник команды – «лев», он должен «цепочкой», не расцепляя рук, перенести всех участников на берег.

Слово жюри.

Ведущий: Элли, Лев и Тотошка три дня ожидали спада воды, солнце ярко светило, и вода в Большой реке быстро убывала. Лев переправил Элли и Тотошку на остров, где все отыскали Железного Дровосека и Страшилу и помогли им обрести прежний вид. Друзья весело зашагали дальше. По дороге Тотошка бросился к куче водорослей, принюхался и начал разрывать ее лапами. Что же находилось под водорослями?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно, Золотая Шапка. Следующий конкурс.

**7 задание
«СОБЕРИ ЗОЛОТУЮ ШАПКУ»**

(разрезные картинки)

Слово жюри.

Ведущий: Отдохнув после пережитых бедствий, путешественники отправились дальше. Через два дня они вошли в огромный лес. И что же случилось в этом лесу? Как Лев стал царем зверей?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно, победил огромного Паука. Вот мы и вспомнили огромного, безобразного Паука. Вы читали эту главу и должны хорошо помнить, как его описывает Волков. Следующий конкурс.

8 задание «НАРИСУЙ ПАУКА»

(по 2 художника из каждой команды)

Слово жюри.

Ведущий: И снова вернемся к Элли и ее друзьям. Остальной путь через лес прошел без приключений. Когда путешественники вышли из леса, перед ними открылась круглая гора. Обойти ее было нельзя – с обеих сторон дороги были глубокие овраги. Путники попытались перелезть через нее, как вдруг грубый голос крикнул из-за скалы.

Голос: Назад! Мы, Марраны, никого не пропускаем через свои владения!

Ведущий: И тут случилась удивительная вещь. Странный человечек резко оттолкнулся от земли, подпрыгнул в воздух, как резиновый мяч. Следующий конкурс.

9 задание «ПРЫЖКИ МАРРАНОВ»

(мячи-попрыгунчики)

Слово жюри.

Ведущий: Не смогли наши спутники перейти через гору, и что же они придумали?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно, вызвать Летучих Обезьян. Вызвав Летучих Обезьян, путники мигом очутились в воздухе. Кольцо гор, а с ними и вся страна Марранов быстро остались позади, и взору открылась живописная страна Болтунов, которой управляла добрая волшебница Стелла. Перед дворцом Стеллы Обезьяны опустили друзей. Но, прежде чем войти в Розовую страну, мы должны выполнить еще одно задание.

10 задание «КРОССВОРД» (см. Приложение 2)

(7–10 минут)

Слово жюри.

Ведущий: С волшебницей Стеллой мы встретимся на подведении итогов, а сейчас давайте подсчитаем свои звезды и послушаем жюри.

Слово жюри.

Ведущий: Ну вот и подошла к концу наша игра, а что же случилось с Элли в Розовой стране, мы узнаем на подведении итогов. До встречи в Розовой стране!

Звучит музыка, дети уходят.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ИГРЫ «ПУТЕШЕСТВИЕ В ИЗУМРУДНЫЙ ГОРОД»

Звучит спокойная музыка (муз. М. Дунаевского), свет в зале приглушенный, выходит ведущий.

Ведущий: Если что-то нам неясно,
Если что-то очень трудно,
Если что-то мы не можем
Разгадать своим умом,
Называем это сказкой,
Называем это чудом,
Называем это ложью,
Мифом или волшебством.
Но, увидев в сказке правду,
Разглядев реальность в чуде
И из прошлого в сегодня
Протянув познания нить,
Можно смело все, что надо,
Все, что было, все, что будет,
Все, что странно и неясно,
И понять, и объяснить.

Здравствуйтесь, ребята! Вот и собрались мы с вами сегодня последний раз в нашей Волшебной стране. А откуда же взялась эта Волшебная страна? А вот послушайте: «Волшебную

страну в незапамятные времена создал волшебник Гуррикап. По преданиям, которые много веков передавались из уст в уста жителями Волшебной страны, он окружил ее неприступными скалистыми горами и отделил от остальной части материка Великой пустыней. По его желанию в этом оазисе воцарилось вечное лето, а все звери и птицы научились разговаривать по-человечески. Сам же Гуррикап уединился в построенном им огромном дворце».

Звучит тревожная музыка (муз. И. Ефремова).

Ведущий: Однажды ураган, вызванный колдуньей Гингемой, принес в Волшебную страну девочку Элли. Девочка и песик Тотошка находились в домике-фургоне, когда начался ураган. Домик упал на Гингему и раздавил ее. Так Элли нечаянно освободила от колдуньи жителей Голубой страны – Жевунов.

Звучит спокойная музыка (муз. И. Ефремова).

Ведущий: По совету доброй феи Виллины, волшебницы Желтой страны, для того чтобы вернуться домой, девочка направилась в Изумрудный город, которым правил Гудвин, Великий и Ужасный. Ей нужно было помочь трем существам добиться исполнения их заветных желаний. Ими оказались соломенное чучело Страшила, Железный Дровосек и Трусливый Лев. Гудвин Великий сказал, что Элли и ее новые друзья должны победить колдунью Бастинду, правительницу Фиолетовой страны, освободить Мигунов, с чем они блестяще справились. Друзья счастливо избежали когтей Саблезубых тигров, не погибли при встрече с Летучими Обезьянами, улизнули от жителей Страны прыгунов – Марранов. Старый солдат Дин Гиор сказал, что только с помощью вечно юной волшебницы Стеллы, повелительницы Болтунов, Элли сможет вернуться домой. Все три тура мы путешествовали с вами по Волшебной стране. Мы побывали в Изумрудном городе, нас ослепил там свет изумрудов, по мере того как мы подходили к нему ближе, сияние становилось ярче и ярче, изумруды ослепляли даже нарисованные глаза Страшилы, но, чтобы не ослепнуть, мы все надели зеленые очки. Давайте еще раз вспомним, как сияли изумрудики.

Выступление балетной студии «Камешки-изумрудики».

Ведущий: В нашей игре принимали участие школы...

И все три тура вы старались, делали поделки, выполнили задания, которые дал вам Гудвин, готовили рисунки в галерею Гудвина.

И вот сегодня награждаются команды.

Но вернемся снова в Волшебную страну. Перед Розовой страной путникам дорогу преградили прыгуны-Марраны, они никого не пропускали через свои владения. Давайте вспомним, как это было.

Выступление цирковой студии.

Ведущий: И снова награждаются команды.

Третий тур мы закончили у границы Розовой страны. И сейчас мы с вами попадем к вечно юной волшебнице Стелле. Вы готовы? Тогда вперед!

Звучит торжественная музыка, открывается занавес, свет в зале гаснет. На сцене много света, на центральном панно – яркие цветы, птички, бабочки. На сцене стоит трон, на нем сидит Стелла. Выходят Элли и ее друзья.

Стелла: Что ты хочешь от меня, дитя мое?

Элли: Верните меня в Канзас, к папе и маме. Когда я подумаю о том, как они горюют обо мне, у меня сердце сжимается от боли и жалости.

Стелла: Но ведь ты рассказывала, что Канзас – скучная и серая пыльная степь. А посмотри, как красиво у нас!

Элли: И все же я люблю Канзас больше вашей великолепной страны! Канзас – моя родина!

Стелла: Твое желание исполнится. Но ты должна отдать мне Золотую Шапку.

Элли: С удовольствием, сударыня!

Стелла: Я распоряжусь так, чтобы волшебства Золотой Шапки пошли твоим друзьям на пользу. *Обращается к друзьям Элли.* А что вы думаете делать, когда Элли покинет нас?

Страшила: Я хотел бы вернуться в Изумрудный город, Гудвин назначил меня правителем Изумрудного города.

Железный Дровосек: Когда Элли покинет эту страну, я буду очень грустить. Но я хотел бы попасть в страну Мигунов, избравших меня правителем.

Стелла (обращаясь ко Льву): Теперь Вы скажите о ваших желаниях.

Лев: За страной Марранов лежит чудесный дремучий лес. Звери этого леса признали меня своим царем. Поэтому я очень хотел бы вернуться туда и провести там остаток своих дней.

Страшила: Но нас смущает обратный путь через страну Марранов и через Большую реку, где я тонул.

Стелла: Получив Золотую Шапку, я вызову Летучих Обезьян, и они отнесут Вас в Изумрудный город, Вас в страну Мигунов, а Вас в чудесный лес к его зверям, которые, конечно же, будут счастливы. Я уверена, что все вы будете прекрасными правителями.

Элли: А как же Вы вернете меня в Канзас, сударыня?

Стелла: Серебряные башмачки перенесут тебя через леса и горы. Если бы ты знала их чудесную силу, то вернулась бы домой в тот же день, когда твой домик раздавил злую Гингему.

Страшила: Но ведь тогда я не получил бы моих удивительных мозгов!

Железный Дровосек: А я не получил бы моего любящего сердца!

Лев: А я до сих пор оставался бы трусом и, конечно, не сделался бы царем зверей!

Элли: Все это правда, и я ничуть не жалею, что мне так долго пришлось прожить в стране Гудвина. Теперь же, когда исполнились ваши заветные желания, я должна вернуться домой, как было написано в волшебной книге Виллины.

Страшила: Нам грустно расставаться с тобой, Элли, но мы благословляем ту минуту, когда ураган забросил тебя в Волшебную страну.

Железный Дровосек: Ты научила нас самому дорогому и самому лучшему, что есть на свете, – дружбе!

Стелла: Серебряные башмачки обладают многими чудесными свойствами, они перенесут тебя хоть на край света. Надо только стукнуть каблуком о каблук и назвать место.

Стелла сходит с трона и нежно обнимает Элли.

Стелла: Пора, дитя мое! Расставаться тяжело, но час свидания сладок. Все. Прощай, прощай, Элли!

Элли (стукнула каблуком о каблук и крикнула): Несите меня в Канзас к папе и маме!

Свет на сцене гаснет, слышится звук вихря. Зажигается свет, на сцену выходит ведущий.

Ведущий: Когда Элли опомнилась, она увидела невдалеке новый домик, поставленный ее отцом. Мать в изумлении смотрела на нее с крыльца. Несколько дней прошло в непрерывных рассказах Элли об удивительной стране Гудвина и о верных друзьях: мудром Страшиле, добром Дровосеке и смелом Льве.

Фермер Джон поехал в соседний городок на ярмарку и повел девочку в цирк. Там Элли неожиданно встретила Джеймса Гудвина, и взаимной радости не было конца.

Так заканчивается книга А. М. Волкова, но еще не заканчивается наше путешествие. Давайте и мы с вами побываем на празднике радости и веселья и посмотрим выступления цирковой студии (2–3 номера).

Ведущий: Исчезли злоба, страх и ложь,
И вот над всей планетой
Сияет изумрудный дождь
Своим волшебным светом.
Похож на сказку и мечту,
Он чище всех на свете,
И ловят капли на лету
И взрослые, и дети.
И отзовется дождь во всем
Прекрасными делами,
И ляжет сказочным путем
Домой к друзьям и маме.

Звучит фонограмма песни «Ветер перемен» (муз. М. Дунаевского), выходят все участники праздника с бенгальскими огнями.

Ведущий: Вот и подошел к концу наш праздник. Нам бы очень хотелось, чтобы вы сохранили добрые воспоминания об

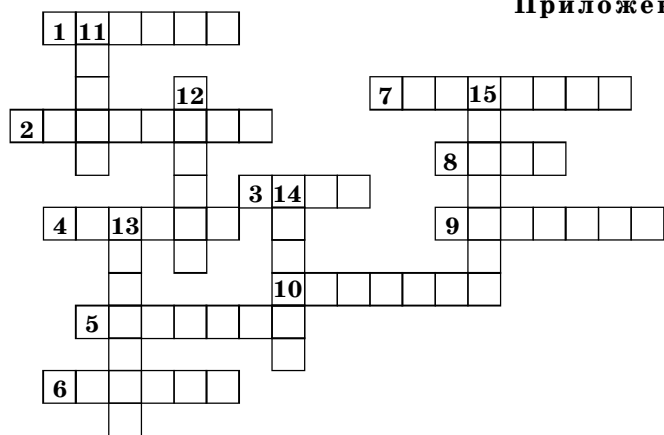
этой игре, и в дальнейшем дружба помогала и выручала вас. Ждем вас всех на следующие игры, которые будут проходить у нас во Дворце творчества. Большое всем спасибо и до свидания!

Участники праздника машут руками, занавес закрывается.

Приложение 1 КРОССВОРД

По горизонтали: 1. Волшебник Изумрудного города (Гудвин). 2. Соломенный человек (Страшила). 3. Отец Элли (Джон). 4. Мышь, помогавшая Элли (Рамина). 5. Кухарка в Фиолетовой стране (Фрегоза). 6. Штат, в котором жила Элли (Канзас). 7. Железный человек (Дровосек). 8. Имя главной героини (Элли). 9. Правительница Фиолетовой страны (Гингема). 10. Собачка Элли (Тотошка).

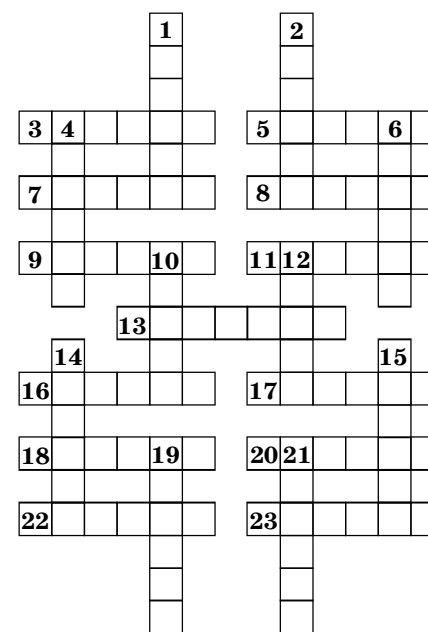
По вертикали: 11. Предводитель Летучих Обезьян (Уорро). 12. Робкие человечки, заселявшие юго-запад Волшебной страны (Мигуны). 13. Воинственное племя, обитающее в горах между Большой рекой и владениями Стеллы (Марраны). 14. Цвет дороги, по которой шла Элли (желтая). 15. Вечно юная волшебница Розовой страны (Виллина).



КРОССВОРД

По горизонтали: 3. Великий и Ужасный (Гудвин). 5. Одно из волшебных слов для вызова Летучих Обезьян (пикапу). 7. Накидка Виллины (мантия). 8. Содержимое Страшилы (солома). 9. Зверек, который пытался пробраться в хижину Элли во время первого ночлега в Волшебной стране (барсук). 11. Волшебница Розовой страны (Стелла). 13. Одно из волшебных слов для вызова Летучих Обезьян (трикапу). 16. Прыгун (Марран). 17. Подарок Мигунов Страшиле (трость). 18. Лакомство Гингема (пиявки). 20. Вещь, которой боялся Страшила (спички). 22. Родина Элли (Канзас). 23. Домик Элли (фургон).

По вертикали: 1. Одно из волшебных слов для вызова Летучих Обезьян (лорики). 2. Слово из заклинания Гингема (фуридо). 4. Сильный ветер, вызванный Гингемой (ураган). 6. Метла, которой Гингема расплескивала свое варево (помело). 10. Предводитель стаи Летучих Обезьян (Уорро). 12. Оружие Железного Дровосека (топор). 14. Королева полевых мы-



шей (Рамина). 15. Материал, из которого сделаны украшения Изумрудного города (стекло). 19. С помощью чего Элли восстанавливала одного из своих друзей (краски). 21. Ветка, которой Страшила прогнал барсука (прутик).

.....

.....

**Интеллектуально-творческая игра
для 3 классов**

**«НЕОБЫКНОВЕННОЕ
ПУТЕШЕСТВИЕ НИЛЬСА»**

**I ЭТАП
«ЛЕСНОЙ ГНОМ»**

Зал украшен и оформлен картинками из сказки (худ. Н. Кондухова). В зале горит свет, звучит тихая, спокойная музыка. Выходит ведущий.

Ведущий: В маленькой шведской деревушке Вестменхег жил когда-то мальчик по имени Нильс. С виду мальчик как мальчик. А сладу с ним не было никакого. На уроках он считал ворон и получал двойки, в лесу разорял гнезда, дразнил во дворе кур, гусей, а кота дергал за хвост. Так прожил он до двенадцати лет. И тут случилось с ним необыкновенное происшествие.

Вот как было дело.

Однажды в воскресенье отец с матерью собрались на ярмарку в соседнее село. Нильс не мог дожидаться, когда же они уйдут, ему так хотелось показать мальчишкам отцовское ружье, но отец будто отгадал его мысли. «Чтобы к нашему возвращению все уроки на зубок знал. Сам проверю!» Но что поделаешь! Нильс знал, что с отцом шутки плохи, и сел за уроки. Но он смотрел не столько в книгу, сколько в окно. Ведь это было куда интереснее! На улице была весна. Нильс с досадой отвернулся от окна и уставился в книгу. Но прочел он немно-

го и сам не заметил, как заснул. А пока он спит, давайте с вами познакомимся.

Здравствуйте! Сегодня вы пришли во Дворец творчества на игру «Необыкновенное путешествие Нильса».

Сегодня мы с вами познакомимся с мальчиком Нильсом и попытаемся помочь ему справиться с неприятностями и избежать опасности. I этап нашей игры называется «Лесной гном». Давайте познакомимся с командами, которые будут участвовать в игре. А судить нашу игру будут педагоги Дворца.

За каждое задание вы будете получать баллы. Итак, начинаем наше путешествие: 1 задание – «Викторина». Сейчас каждой команде будет задано по 5 вопросов, если команда отвечает на все вопросы, то получает 5 баллов. Если команда не знает ответ на вопрос, то команда соперников может ответить на него, тем заработает себе дополнительное очко.

1 задание «ВИКТОРИНА»

Слово жюри.

Ведущий: Но вернемся к Нильсу, ведь мы оставили его спать, и кто знает, может быть, Нильс так и проспал бы весь день, если б его не разбудил какой-то шорох.

Нильс поднял голову и насторожился. Мальчик осмотрел комнату, никого не было, и вдруг Нильс чуть не вскрикнул!

Кто-то открыл крышку сундука! Кто же открыл ее? Нильс затаил дыхание и стал осматривать комнату. Вдруг в углу шевельнулась тень. И Нильс увидел, что на краю сундука сидел маленький человечек. «Да ведь это гном! – догадался Нильс. – Самый настоящий гном!»

2 задание «НАРИСУЙ НАСТОЯЩЕГО ГНОМА»

(2 минуты)

Слово жюри.

Ведущий: А сейчас послушаем, как должен был выглядеть настоящий гном. На голове – широкополая шляпа,

черный кафтанчик украшен кружевным воротником и манжетами. Чулки у колен завязаны пышными бантами, а на красных сафьяновых башмачках поблескивают серебряные пряжки.

Но вернемся снова в сказку. Нильс схватил сачок для ловли мух. Как раз то, что нужно! Один взмах... и гном забился в сетке. И что же произошло дальше?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно, кто-то отвесил ему такую затрепичину, что Нильс кубарем отлетел в угол. Когда Нильс поднялся, он понял, что с комнатой что-то случилось. Так что же произошло с Нильсом?

Ответы детей.

Ведущий: Выйдя во двор, Нильс столкнулся с обитателями двора.

3 задание «КТО ГУЛЯЛ ВО ДВОРЕ»

Из каждой команды вызываются по 5 участников. Встают друг за другом. На кубах лежат карточки с изображениями обитателей двора и тех животных, которые не гуляли во дворе. Нужно выбрать тех, кто гулял во дворе. Правильный ответ: воробей, петух, куры, кот, гуси.

Слово жюри.

Ведущий: И вот над головой Нильс услышал шум крыльев. Это на север летели дикие гуси. И вдруг один домашний гусь стремительно побежал по лужам. Кто это был?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно, это был Мартин, любимый мамин гусь. А куда же бежал Мартин?

Ответы детей.

Ведущий: Нильс едва догнал Мартина, подпрыгнул и обхватил руками длинную гусиную шею. Прежде чем Нильс понял, что случилось, они были уже высоко в небе.

4 задание
«ВЕРХОМ НА ГУСЕ»

Надувной мячик нужно положить на спину возле головы и шеи, стараться не держать руками, руки в стороны «как крылья», пробежать по залу, стараясь не уронить мячик.

Слово жюри.

Ведущий: Весь день белый гусь Мартин летел вровень со всей стаей, будто он никогда не был домашним гусем, будто он всю жизнь только и делал, что летал. На землю легли черные тени, и стая Акки Кебнекайсе спустилась на ночевку.

Когда все птицы и звери уснули крепким сном, из лесу вышел лис Смирре. Каждую ночь он выходил на охоту, и в эту ночь он увидел, что ветер медленно подгоняет льдину к берегу. «Ага, добыча все-таки моя!» – подумал лис.

5 задание
«ПОМОГИ НИЛЬСУ СПРАВИТЬСЯ С ЛИСОМ»

(разрезная картинка)

Слово жюри.

Ведущий: Лис пустился догонять Нильса. «Надо уди- рать!» – подумал Нильс и стал карабкаться на толстую сосну.

Как только взошло солнце, гуси спасли Нильса, и Акка Кебнекайсе разрешила Нильсу остаться в стае. путеше- ствовать с гусями Нильсу нравилось, но на каждом шагу его подстерегала опасность. Почему Нильс пошел искать белку Сирле?

Ответы детей.

Ведущий: И кого же увидел в лесу под деревом Нильс?

Ответы детей.

6 задание
«ПОМОГИ НИЛЬСУ СПАСТИ БЕЛЬЧОНКА»

(ползание по скамейке с рюкзаком)

Слово жюри.

Ведущий: Только к концу дня Нильс вернулся домой, то есть не домой, а к болоту, где отдыхали гуси. На другое утро

стая покинула болото и полетела к Глимменгемскому замку. Со всех сторон замок был окружен горами.

7 задание
«КАК ВЫГЛЯДЕЛ ЗАМОК»

(конструктор)

Слово жюри.

Ведущий: В те дни, когда Нильс путешествовал в компа- нии диких гусей, люди больше не жили в Глимменгемском замке. Какая же беда грозила замку?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно, большие серые крысы. И что же спасло замок?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно, маленькая дудочка с девятью ды- рочками, которую передал филину Флимнеа – лесной гном.

8 задание
«КАК ВЫГЛЯДЕЛА ЭТА ДУДОЧКА»

(поделки из бумаги)

Слово жюри.

Ведущий: Лис Смирре был не из тех, кто забывает обиды, он отправился к своим старым друзьям – воронам. Как же Смирре уговорил ворон украсть Нильса?

Ответы детей.

9 задание
«ПОПАДИ МОНЕТКОЙ В КУВШИН»

(попасть кружочком в ведро)

Слово жюри.

Ведущий: Вороны отпустили Нильса, чем Смирре остался очень недоволен, и он отправился в погоню за Нильсом. И кто же помог Нильсу?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно, сторожевая собака, она помогла Нильсу перехитрить лиса и посадить его на цепь. Освободив-

пились от лиса, гуси забрали Нильса и с веселыми криками полетели дальше в Лапландию.

Вот на этом месте мы и прервемся. Сейчас, пока жюри подсчитывает баллы, вы слушаете домашнее задание на II этапе.

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

Прочитать книгу от главы «Бронзовый и деревянный» до конца. Составить и оформить письмо к Гному из 10 предложений с просьбой расколдовать Нильса (формат листа А4). Оцениваться будет оригинальность и оформление письма. Повторить принцип изготовления коробочки из бумаги. До встречи на II этапе.

II ЭТАП «ТАЙНА СОВ»

*Звучит спокойная музыка. Выходит ведущий.
Свет в зале приглушен.*

Ведущий: Солнце уже село. Последние его лучи погасли на краях облаков. Над землей сгущалась вечерняя мгла. Стаю Акки Кебнекайсе сумерки застигли в пути. Гуси устали, а старая Акка как будто забыла об отдыхе и летела все дальше и дальше. «Неужели Акка решила лететь всю ночь?» – подумал Нильс.

Но вот показалось море. Оно было таким же темным, как небо. Только гребни волн, набегающих друг на друга, поблескивали белой пеной. И среди волн Нильс разглядел какие-то странные каменные глыбы.

Нильс вспомнил, как отец рассказал ему про одного страшного великана, который бросал в море целые скалы, чтобы наловить рыбы. И как раз в это время Акка повела свою стаю вниз. А пока они летят, всем здравствуйте!

Сегодня вы пришли во Дворец творчества на II этап игры «Необыкновенное путешествие Нильса».

I этап мы закончили там, где гуси, забрав Нильса, полетели в Лапландию. Сегодня мы отправимся дальше с Нильсом на поиски гнома. Давайте познакомимся с командами, которые

будут играть сегодня, а судить нашу игру будут педагоги Дворца.

Сдайте свои оценочные листочки в жюри, сегодня вам напишут баллы, которые вы заработаете на II этапе.

А мы продолжим наше путешествие.

Акка вела стаю прямо на каменный остров. И вдруг, словно по взмаху волшебной палочки, громадные глыбы превратились в город, а на берегу стояли корабли, это был город кораблей.

1 задание «СДЕЛАЙ ГОРОД КОРАБЛЕЙ»

(конструктор, 2 минуты)

Слово жюри.

Ведущий: Гуси опустились на ночлег на крышу городской ратуши. Крыша ратуши оказалась очень удобным местом для ночлега.

Нильс спать не хотел, он стал просить Мартина спустить его вниз на улицу. Мартину стало жалко Нильса, и он спустил мальчика на землю. И с кем же повстречался Нильс?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно, это была Бронзовая статуя. Бронзовый не сводил с Нильса глаз, Нильсу стало не по себе! Чтобы как-нибудь подбодрить себя, Нильс стал кричать, а потом пошел дальше. И вдруг услышал тяжелые шаги. «Бронзовый», – мелькнуло в голове Нильса, ему стало страшно, и он побежал.

2 задание «ПОМОГИ УБЕЖАТЬ ОТ БРОНЗОВОГО»

Встают в колонну по 5 человек. На голову надевают шляпу с полями, в руки берут трость. Добежать до куба и вернуться обратно, стараться ничего не потерять во время бега.

Слово жюри.

Ведущий: Убежав от Бронзового, Нильс повстречался... с кем?

Ответы детей.

Ведущий: Нильс совсем растерялся. Что теперь делать? Куда деваться?

И тут Деревянный словно понял Нильса. Деревянная рука опустилась к земле, Нильс вскочил на широкую ладонь и быстро оказался под шляпой. У Деревянного на груди висела дощечка.

3 задание
«ЧТО БЫЛО НАПИСАНО НА ДОЩЕЧКЕ»

Детям раздаются карточки со словами, они должны правильно выложить надпись: «Прохожий! На твоём пути смиренно я стою. Монетку в кружку опусти – и будешь ты в раю!»

Слово жюри.

Ведущий: Когда Бронзовый и Деревянный пошли к корабельной верфи, Нильс сидел у Деревянного на голове. И если бы Деревянный не пожертвовал собой, то книга на этом месте и закончилась бы, потому что Нильсу грозила гибель. Но погиб Деревянный.

Построив памятник своему погибшему товарищу, Нильс побежал к ратуше.

Мартин уже ждал Нильса. И стая полетела дальше. Следующая остановка гусей была на берегу моря. Когда гуси уснули, что увидел Нильс, глядя в море?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно, подводный город.

4 задание
«КАК ВЫГЛЯДЕЛ ПОДВОДНЫЙ ГОРОД?»

(за 2 минуты нарисовать подводный город)

Слово жюри.

Ведущий: Покинув берег моря, гуси летели дальше в Лапландию. Дул сильный ветер, Нильс был легкий, как сухой лист, и порыв ветра сдул Нильса с гуся. И Нильс упал. А куда он попал?

Ответы детей.

Ведущий: И с кем он познакомился в берлоге?

Ответ детей.

Ведущий: Нильс помог медведям убежать от охотников, а медведь за это придумал, как помочь Нильсу разыскать гусиную стаю.

5 задание
«ВЕРХОМ НА ВОРОНЕ»

(мячики-попрыгунчики)

Слово жюри.

Ведущий: Весь вечер гуси кружились над лесом и искали своего маленького друга. Только когда стемнело, гуси опустились на землю и уснули. Утром гуси собирались снова отправиться на поиски Нильса, но искать его не пришлось. Нильс целый и невредимый лежал на своем месте и спал.

Когда гуси прилетели в Гусиную страну, они тут же принялись за строительство гнезд, и через несколько дней у подножия Серых скал вырос целый гусиный город.

Мартин и Марта тоже начали строить собственный дом. Но все-таки домашние гуси – не дикие, и им было очень непривычно и трудно строить дом.

6 задание
«ПОМОЖЕМ МАРТИНУ СДЕЛАТЬ ГНЕЗДО»

Нужно из бумаги сделать коробочку, украсить веточками и листиками из цветной бумаги.

Слово жюри.

Ведущий: После того как гуси обжились и у них завелись птенцы, Акка взялась узнать для Нильса тайну сов.

Через три дня прилетел орел Горго и сказал, что если найдется человек, который захочет стать таким же маленьким, как Нильс, то нужно повторить заклинание и не перепутать его. Горго это заклинание повторил сто раз, пока запомнил. Но Нильс, повторяя заклинание, все перепутал.

7 задание
«ПОМОГИ НИЛЬСУ СОСТАВИТЬ ЗАКЛИНАНИЕ»

На листочке бумаги вся команда разгадывает ребус, составляя заклинание, 2 минуты.

Слово жюри.

Ведущий: После первых же ночных заморозков Акка велела всем готовиться к отлету. Теперь стая была почти втрое

больше, чем весной. На следующий день на рассвете стая покинула Серые скалы. Гусята старались изо всех сил. Один только Юкси жалобно пищал, то у него крылья устали, то ему есть хочется. Мартин злился и шипел на него. Стая летела на юг тем же путем, каким весной летела на север. Акка устроила привал стае. Нильс сидел под сосной и разгребал опавшую листву. С дерева белочка бросила Нильсу орешки, уж принес брусничку, зайчонок – морковку.

«Вот сколько у меня друзей, а помочь никто не может», – подумал Нильс. Вот и подошли мы к домашнему заданию.

8 задание «ПОМОГИ НИЛЬСУ СОСТАВИТЬ ПИСЬМО ДЛЯ ГНОМА»

Слово жюри.

Ведущий: И вот наконец Нильс увидел родную деревню. Акка была умная гусыня, и она понимала, как Нильсу хочется домой. Высмотрев за деревней заглохший пруд, она приказала стае спускаться.

Когда совсем стемнело, Нильс отправился в деревню. Вот знакомый двор, Нильс заглянул в щелочку. В комнате все по-прежнему. Мать вязала, а отец штопал рыбачью сеть. Нильс так сильно захотел вернуться домой и стать прежним, что он решил проучить противного гусенка Юкси. Нильс медленно и громко заговорил:

Стань передо мной,
Как мышь перед горой,
Как снежинка перед тучей,
Как ступенька перед кручей,
Как звезда перед луной.
Бурум-шурум,
Шалты-балты,
Кто ты? Кто я?
Был – я, стал – ты.

Гаснет свет, звучит тревожная музыка.

Ведущий: Так окончилось удивительное путешествие Нильса с дикими гусями. Вот и закончилось наше путеше-

ствие с мальчиком Нильсом. Два этапа вы помогали ему справляться с бедами, помогали избежать опасности. Давайте послушаем жюри и узнаем, с какими баллами вы закончили сегодня II этап и вообще нашу игру.

Слово жюри.

Детям вручаются оценочные листы с баллами и грамоты.

•••••

.....

**Интеллектуально-творческая игра
для 3 классов**

**«НЕЗНАЙКА В
СОЛНЕЧНОМ ГОРОДЕ»**

**I ЭТАП
«ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА»**

Ведущий: Здравствуйте, ребята! Вы, наверное, знаете все мальчишку, который ничего не знает? Конечно же, это Незнайка! Книжку про Незнайку вы читали? Помните, в этой книге рассказывалось о сказочной стране, в которой живут коротышки. Так вот, Незнайка и был одним из них. Жил он в Цветочном городе, на улице Колокольчиков, вместе со своими друзьями коротышками.

В книге рассказывалось о том, как Незнайка и его друзья совершили путешествие на воздушном шаре, побывали в Зеленом городе, там они многое увидели и многому научились. Вернувшись из путешествия, Знайка и его друзья взялись за работу: стали строить мост через Огурцовую реку, тростниковый водопровод и фонтаны, которые они видели в Зеленом городе.

Как уже всем известно, Незнайка после путешествия стал учиться читать и писать, прочитал всю грамматику, арифметику, он даже начал учить физику, но тут ему почему-то расхотелось учиться.

Так как он ушел читать, он просиживал целыми днями над книжками и читал не то, что нужно, а то, что интереснее, – сказки.

А начитавшись сказок, все ходил да мечтал. Он подружился с Кнопочкой, которая тоже ужасно любила сказки. Забравшись куда-нибудь в укромное место, Незнайка и Кнопочка начинали спорить и мечтать о разных пустяках, иногда дело у них доходило до драки. Вот и сейчас они спорят, а мы с вами познакомимся с командами, которые пришли на игру. А судить нашу игру будут педагоги Дворца.

Сегодня мы с вами будем путешествовать по Солнечному городу, и за каждое задание команда будет получать «солнышки», на которых будут стоять баллы. В конце игры мы подсчитаем, сколько «солнышек»-баллов набрала каждая команда.

Как вы помните, приключения Незнайки в Зеленом городе не закончились, вот сегодня мы и продолжаем наше путешествие. Вы готовы? Тогда в путь!

**1 задание
«ВИКТОРИНА»**

1. Что нужно сделать, чтобы появился волшебник и выполнил твои желания? (Совершить три хороших поступка подряд.)
2. Какую помощь решил оказать Незнайка доктору Пилюлькину? (Толоочь порошок.)
3. Какой первый хороший поступок совершил Незнайка? (Проснулся пораньше, умылся холодной водой, почистил зубы.)
4. Почему Незнайка доказывал Кнопочке, что лучше всего иметь волшебную палочку? (Потому что тот, кто ею владеет, может достать себе все, что угодно.)
5. После возвращения из путешествия что построили у себя в городе Малыши? (Мост через Огурцовую реку, тростниковый водопровод, фонтан.)
6. Откуда появился волшебник? (Он появился на улице ниоткуда.)
7. Кто больше всего любил мороженое? (Пестренький.)
8. Как назывались машины в Солнечном городе, у которых вместо колес был сделан винт? (Спиралеходы.)
9. Кто жил в доме, где все балконы и окна были соединены между собой веревочными лестницами? (Пожарные.)

10. Подъезжая к Солнечному городу, путешественники очутились перед рекой. Что же они увидели там, чего у них в Цветочном городе не было? (Пароход.)

11. С кем ночью разговаривал Незнайка? (Со своей совестью.)

Слово жюри.

Ведущий: Как вы помните, Кнопочка сказала Незнайке, что прочитала в какой-то сказке, что надо совершить три хороших поступка подряд, тогда появится волшебник и даст тебе все, что ты у него попросишь.

«И даже волшебную палочку?» – переспросил Незнайка. И вы помните, что Незнайка стал совершать хорошие поступки. Он посчитал, что это дело нетрудное, но Кнопочка сказала, что это непросто, потому что три хороших поступка нужно совершить подряд, а если между ними будет хоть один плохой поступок, то уже ничего не получится и надо начинать все с начала. И Незнайка решил вести себя хорошо и дома, и в общественных местах.

А вы знаете правила поведения в общественном месте?

Ответы детей.

Ведущий: Это мы сейчас проверим.

2 задание «ЭТИКЕТ»

Ведущий: Сейчас каждой команде дадут карточки с цифрами 1, 2, 3. Я буду задавать вопрос и давать три варианта ответа, вы должны поднимать ту цифру, которая, на ваш взгляд, соответствует правильному ответу.

1 вопрос:

Следует ли извиняться перед сидящими в зале зрителями, проходя к середине ряда на свое место?

1. Следует. 2. Не следует. 3. Желательно.

2 вопрос:

Кто должен войти первым в зрительный зал?

1. Незнайка. 2. Кнопочка. 3. Желательно вместе.

3 вопрос:

У кого должны находиться билеты в театр?

1. У Незнайки. 2. У Кнопочки. 3. У того, кто их купил.

пил.

4 вопрос:

Вы помните, что Пестренький больше всех любил мороженое, давайте представим: Пестренький купил мороженое и только начал его есть, как прозвенел звонок в зрительный зал, как, по-вашему, он должен поступить?

1. Съесть мороженое и опоздать на спектакль.

2. Положить его в карман и съесть после спектакля.

3. Оставить в вазочке на столе или выбросить в урну.

Слово жюри.

Ведущий: Незнайка стал совершать хорошие поступки, и в это время «ниоткуда» появился волшебник. Незнайка бы его и не заметил, если бы не Булька, который очень не любил, когда в руках у кого-нибудь была палка. Булька поднял лай, что оторвало Незнайку от чтения. Незнайка увидел необычного человека.

3 задание «КАК ВЫГЛЯДЕЛ ВОЛШЕБНИК»

Нужно собрать разрезную картинку.

Слово жюри.

Ведущий: Волшебник дал Незнайке волшебную палочку, и Незнайка мигом побежал к Кнопочке, а когда вернулся, волшебника уже не было. Что первое попросили у волшебной палочки Незнайка и Кнопочка?

Ответ: Мороженое.

Ведущий: Что попросили затем?

Ответ: Машину.

Ведущий: Поехав путешествовать на машине, друзья повстречали Пачкулю. Почему его так звали?

Ответ: Сколько ни мылся, всегда был грязным.

Ведущий: Друзья подъехали к столбу, на котором было написано «Солнечный город».

«Если Солнечный, значит, весь из солнца», – решили друзья. Что же первое необычное встретили друзья в Солнечном городе?

4 задание
«НАРИСУЙ ЭТО»

Из каждой команды выходят по 2 человека и рисуют пароход.

Слово жюри.

Ведущий: Что еще увидели наши герои, что их удивило?

Ответ: Паровоз.

5 задание
«СДЕЛАЙ ПАРОВОЗ»

Выходят по 3 человека из каждой команды. Из конструктора «Лего» нужно сделать паровоз с вагонами.

Слово жюри.

Ведущий: К счастью, паровоз тоже ехал в Солнечный город. Незнайка хотел лететь на своей машине, как на самолете, но чуть не потерял Пестренького.

6 задание
«ПОЛЕТ, КАК НА САМОЛЕТЕ»

Из каждой команды вызываются по 7 человек, на мячиках-попрыгунчиках нужно пропрыгать до определенной черты и обратно.

Слово жюри.

Ведущий: Вы помните, что наши друзья познакомились с водителем, машина у которого работала на спирту, а все отходы превращались в порошок, которым посыпали тучи, которые тут же исчезали, и город вновь становился Солнечным.

Также друзья познакомились с хозяином машины, которая была похожа на машинку для стрижки волос и называлась...

Ответ: Циркулина.

Ведущий: Незнайка и его друзья были удивлены и машиной, и тем, что вместо травы росли цветы, и все напоминало клумбу.

7 задание
«СДЕЛАЙ КЛУМБУ ИЗ ЦВЕТОВ»

За 5 минут надо сделать аппликацию из цветов. Выходят 4 человека, двое вырезают цветы, двое их наклеивают.

Слово жюри.

Ведущий: Незнайка, Кнопочка и Пестренький прибыли в Солнечный город. Город, куда попали наши герои, был очень необычным, но больше всего нашим путешественникам понравилось то, что почти в каждом доме имелся театр или кино. Особенно много было кукольных театров, вывески пестрели чуть ли не на каждом шагу.

8 задание
«ТЕАТР-ЭКСПРОМТ»

Каждой команде предлагается сказка, например, «Колобок», «Теремок», «Репка». За 2 минуты нужно вспомнить сказку, распределить роли, подготовить пантомиму.

Слово жюри.

Ведущий: А сейчас вспомним, кого первого Незнайка превратил в осла?

Ответ: Малыша Листика.

Ведущий: А за что?

Ответ: За то, что тот, зачитавшись, столкнулся с Незнайкой.

Ведущий: На следующее утро Незнайка из газет узнал историю про Листика. Всю ночь его мучила совесть. В городе был недостроенный зоопарк, жители туда не ходили, а Незнайка пошел. В зоопарке Незнайка отыскал трех ослов и превратил их в коротышек, но это были настоящие ослы: Калигула, Пегасик, Брыкун. Незнайка получил от них тумачков и еле унес ноги.

Вы помните, что ослы наделали в городе много неприятностей, а сам Незнайка попал в тюрьму.

Сегодня мы и заканчиваем нашу игру, а Незнайка пусть пока посидит один и подумает. А мы с вами подсчитаем наши баллы и послушаем домашнее задание на II этап: прочитать 2-ю часть книги, начиная от главы «Встреча с Кубиком» и до

конца. И еще одно задание: вы знаете, что, убегая от ослов, Незнайка порвал себе одежду.

Вам надо придумать и нарисовать костюмы для Незнайки (на листах или в альбоме для рисования). Всего должно быть 10 рисунков.

А сейчас послушаем жюри и получим листы-путешествия.

Слово жюри.

Ведущий: До встречи на II этапе.

II ЭТАП «ВСТРЕЧА С КУБИКОМ»

Звучит веселая музыка. Выходит ведущий.

Ведущий: Здравствуйте, ребята!

Вы пришли во Дворец творчества на II этап игры «Незнайка в Солнечном городе». На I этапе игры мы познакомились с Пестреньким и Кнопочкой и отправились вместе с ними в путешествие в Солнечный город. Вы, конечно, помните, что Незнайка познакомился с волшебником, который дал ему волшебную палочку. Но ничего хорошего из этого не вышло, Незнайка превратил Листика в осла, а ослов Брыкуна, Калигулу и Пегасика в коротышек. И вы помните, что много бед наделали осла в городе, а сам Незнайка попал в милицию. Пока он сидит, познакомимся с командами, которые играют у нас сегодня. А судить нашу игру будут педагоги Дворца. За каждое задание команды опять будут получать «солнышки» с баллами.

Итак, начинаем нашу игру.

Пока Свистулькин и Караулькин разговаривали, Незнайка сидел в пустой комнате. Он очень испугался, так как ни разу в жизни Незнайке не приходилось сидеть взаперти.

Вы помните, что на помощь Незнайке пришли Кнопочка и Пестренький. Кнопочка жестами пыталась что-то показать Незнайке.

– Ах, я осел! Совсем забыл, что у меня волшебная палочка есть!

– Хочу, чтобы стены милиции рухнули и я невредимым выбрался на свободу!

Вокруг все затрещало, загремело, загрохотало. И, пока Незнайка выбирается из развалин, у нас с вами задание.

1 задание «ВИКТОРИНА»

Вопросы 1-й команде:

1. Кого называли артистом-трансформером? (Блинчика.)
2. Как по-другому назывался праздник солнечных братьев? (День рукавичек.)
3. Какую клетку по ошибке открыли Незнайка с Пестреньким? (Со львом.)
4. Как Свистулькин стал Коржиком? (Взял по ошибке курточку Коржика.)
5. Кого называли ветрогонками? (Коротышек, которые вели себя плохо и брали пример с ослов.)

Вопросы 2-й команде:

1. Какое открытие сделал профессор Козявкин? (Все ветрогоны произошли от ослов.)
2. Куда попал Листик, когда превратился в осла? (В цирк.)
3. Что самое интересное было в шахматном городке? (Шахматные автоматы.)
4. Сколько проспал в чужой квартире милиционер Свистулькин? (25 часов подряд, или целые сутки и один час.)
5. Чтобы попасть в Веселый городок, через это нужно было пройти. (Через вращающуюся металлическую трубу.)

Вопросы 3-й команде:

1. Как назывался шахматный автомат, с которым Незнайка играл в шахматы? (Барбосик.)
2. Чем лечил в больнице своих пациентов доктор Компрессик? (Читал и рассказывал смешные истории.)
3. Почему волшебная палочка перестала исполнять желания? (Незнайка совершил три скверных поступка, и палочка испортилась.)

4. Почему обезьяна вырвала у Незнайки волшебную палочку? (Незнайка дразнил ее палочкой.)
5. Что обидного сказал Незнайка Кнопочке после возвращения из Солнечного города? (Что Кнопочка просто влюбилась в него.)

Слово жюри.

Ведущий: Первые «солнышки» вы получили, и мы продолжаем наше путешествие. Убедив от Свистулькина, друзья отдышались, попили газированной воды и отправились бродить по городу. Милиционер Свистулькин не мог долго преследовать Незнайку с друзьями, так как у него сильно болела голова. Свистулькин махнул рукой и пошел домой. Гуляя по городу, друзья познакомились с коротышкой, которого звали Кубиком. Он очень любезно предложил друзьям совершить небольшую экскурсию по городу и познакомиться с архитектурой.

2 задание «СДЕЛАЙ СОЛНЕЧНЫЙ ГОРОД»

За 5 минут из конструктора «Лего» сделать несколько типов домов.

Слово жюри.

Ведущий: Но вернемся к Незнайке. Вы помните, что инженер Клепка повез друзей на экскурсию на одеждуную фабрику. А теперь домашнее задание.

3 задание «СДЕЛАЙ ЭСКИЗЫ КОСТЮМОВ ДЛЯ НЕЗНАЙКИ»

Команды отдают работы в жюри.

Ведущий: Пока жюри оценивает ваши работы, у нас следующее задание, вы помните, что Карасик провел экскурсию по одежной фабрике и показал, как делается материя и что из нее потом получается:

– Как вы видите, здесь материя раскраивается на куски, которые склеиваются между собой и превращаются в готовые рубашки и штаны.

Вам сейчас предлагается выкроить и наклеить рубашку и штаны для Пестренького и платье для Кнопочки.

4 задание «ОДЕНЬ ПЕСТРЕНЬКОГО И КНОПОЧКУ»

Из каждой команды вызываются по 3 человека. Вырезать и наклеить на готовые шаблоны костюмы для героев.

Слово жюри.

Ведущий: Вы помните, что милиционер Свистулькин прервал погоню за Незнайкой и пошел домой. Обычно Свистулькин возвращался домой в одно и то же время, его подъезд был повернут к Макаронной улице, а в этот день он вернулся на час раньше и не обратил внимания на то, что вошел в чужую квартиру, лег на чужую кровать и проспал в ней 25 часов, то есть сутки и еще один час. Пришли хозяева квартиры Коржик и Шутило, обнаружив у себя незнакомца, они разбудили его и отправили домой. А как раз в это время встретились Калигула, Пегасик и Брыкун. Они натянули веревку, Свистулькин споткнулся и, упав, опять ударился головой, после этого он попал в больницу с чужими документами, где все его признали за Коржика.

А в это время Незнайка и его друзья совершали экскурсию по Солнечному городу. Вы помните, чтобы попасть в Веселый городок, нужно было пройти по вертящейся металлической трубе. Трубы у нас нет, поэтому мы придумали для вас другое испытание.

5 задание «ПОПАДИ В ВЕСЕЛЫЙ ГОРОДОК»

Из каждой команды вызываются по 6 человек, нужно пробежать через кегли, пролезть через обруч и бегом вернуться обратно.

Слово жюри.

Ведущий: Пестренький и Кнопочка попали в Веселый городок, где были разные аттракционы.

6 задание
«НАРИСУЙ ГОРОДОК АТТРАКЦИОНОВ»

Из каждой команды вызываются по 2 человека, которые рисуют городок аттракционов.

Слово жюри.

Ведущий: А в это время Калигула, Пегасик и Брыкун наделали в городе много бед и к ним присоединились коротышки, которые очень хотели походить на хулиганов-ослов, их все стали называть ветрогонами.

Помните, что ночью Незнайка опять разговаривал со своей совестью и он отправился в зоопарк искать Листика, но выяснилось, что Листик попал не в зоопарк, а в цирк. В зоопарке у Незнайки волшебную палочку отняла обезьяна, в дальнейшем палочку удалось вернуть, но она испортилась и совсем отказывалась исполнять желания. И вы помните, что появился волшебник и все встало на свои места. Листик превратился в коротышку, а Пегасик, Калигула и Брыкун снова в ослов. Выйдя из зоопарка, наши путешественники увидели толпу коротышек, они что-то доставали из корзин и бросали в толпу.

7 задание
«ДЕНЬ РУКАВИЧЕК»

Из цветного картона вырезаны рукавички трех цветов, они перемешаны и лежат на кубах. Из каждой команды вызываются по 5 человек. Каждый участник подбегает к кубам, берет по 2 рукавички, добегают до середины зала, меняется с соперниками рукавичками, чтобы у каждого игрока были рукавички одного цвета, и бежит к команде.

Слово жюри.

Ведущий: Волшебник посадил друзей в машину и отправил в Цветочный город. По дороге друзья не заметили, как уснули, а когда проснулись, то увидели, что машина стоит посреди улицы, а в лицо им светит поднимающееся из-за леса солнце.

– Вот так штука! Куда-то приехали, – сказал Незнайка.

– Мы ведь в Цветочном городе! – оглядевшись, сказала Кнопочка.

Как только друзья захлопнули дверцу машины, машина тут же развернулась и сама собой поехала в обратную сторону.

Так закончилось путешествие Незнайки и его друзей в Солнечный город. Давайте подсчитаем баллы на ваших жетонах.

Слово жюри.

Вручение грамот, призов.

Ведущий: На этом наша игра закончена, до свидания, до новых встреч!

Литература

1. Носов Н. Незнайка в Солнечном городе. – М.: Советская Россия, 1984.
2. Этикет «Игры, обучение, тренинг, досуг» / Под ред. В. В. Петрусинского. – Кн. 5. – М.: Педагогические игры, 1994.



Содержание

От автора	3
Интеллектуально-познавательная игра для 1 классов «Волшебные колеса»	9
Интеллектуально-творческая игра для 1 классов «Все сказки Г. Х. Андерсена»	14
Интеллектуально-творческая игра для 2 классов «Тайна золотого ключика»	20
Интеллектуально-познавательная игра для 2 классов «Незнайка и его друзья»	39
Интеллектуально-творческая игра для 3 классов «Путешествие в Изумрудный город»	49
Интеллектуально-творческая игра для 3 классов «Необыкновенное путешествие Нильса»	79
Интеллектуально-творческая игра для 3 классов «Незнайка в Солнечном городе»	90

Кудрявцева Е. Н.

К 88 Игры по литературным произведениям для младших школьников / Под общей ред. И. Ю. Дробининой, Е. Н. Вадуриной. – Вологда: Изд. центр ВИРО, 2007. – 104 с.

Опыт работы Е. Н. Кудрявцевой будет полезен как при разработке, так и при проведении игр по литературным произведениям.

Книга адресована педагогам-организаторам учреждений дополнительного образования детей, учителям начальных классов, заместителям директоров школ по воспитательной работе.

ISBN 978-5-8790-258-1

**ББК 74.268.3
К 88**

Подписано в печать . Формат 60×84/16.
Печать офсетная. Гарнитура SchoolBook.
Усл. печ. л. . Тираж 300 экз. Заказ 1231.

Издательский центр Вологодского института развития образования
160012, г. Вологда, ул. Козленская, 99а