### УПРАВЛЕНИЕ АЛТАЙСКОГО КРАЯ ПО КУЛЬТУРЕ И АРХИВНОМУ ДЕЛУ

АЛТАЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ДОМ НАРОДНОГО ТВОРЧЕСТВА

НОВОЕ ВРЕМЯ – НОВЫЕ ИГРЫ

Сборник сценариев интерактивных мероприятий

Барнаул 2018

Составитель

Н.А. Кучуева

Новое время – новые игры: Сборник сценариев интерактивных мероприятий / Алт. госуд. Дом народного творчества, сектор информационно-издательской деятельности; сост. Н.А. Кучуева. – Барнаул: АГДНТ, 2018. – 32 с.

КАУ «Алтайский государственный

Дом народного творчества», 2018

**От составителя**

Современное общество основано на коммуникации. От межличностных связей зависят карьера, досуг, семья – все самые важные сферы человека. «Не имей 100 рублей, а имей 100 друзей» – эта поговорка только подкрепляет необходимость интерактивных игр. Так что же это такое?

Понятие «интерактивный» в переводе с английского языка означает: interactive: inter – между, меж; active от act – действовать, действие. Оно означает возможность активно взаимодействовать, вести беседу, диалог с кем-либо. Иными словами, интерактивная игра – это активный метод обучения. То есть это такой метод, который организует процесс социального взаимодействия, на основании которого у участников (игроков) возникает некое «новое» знание и опыт, родившиеся непосредственно в ходе игрового процесса либо явившиеся результатом этой игры. А если ещё короче, то интерактивная игра – это активная обучающая игра.

В последнее время всё большую популярность набирают детские интерактивные игровые программы, благодаря которым дети не сидят на месте, а постоянно заняты интересными задачами. Интерактивная программа – это по сути своей детская развлекательная программа, в которой дети играют не роль зрителей, а роль активных участников. Такая программа, как правило, не имеет чёткого сюжета, а состоит из игровых модулей. В зависимости от возраста участников детского праздника, от их интереса, активности и способностей ведущий-модератор интерактивной программы меняет местами игровые модули. Для каждой возрастной категории детей характерны различные интересы, поэтому игровые программы выбирают соответственно интересам и возрасту детей.

Широкое распространение в практике клубных учреждений получают такие игры, как квиз, квест, тимбилдинг.

Квизы, как и квесты, «вышли» из компьютерных игр. Изначально фанаты так сокращали название популярной компьютерной онлайн-викторины с элементами стратегии «Conquiztador», в которой нужно набирать очки за правильные ответы на разные сложные вопросы.

Квиз (от английского «quiz» – задание, вопрос) – это командная интеллектуальная игра, в которой участники за ограниченный промежуток времени отвечают на вопросы из самых разных сфер. В русском языке аналогом этого слова является всем знакомая «викторина», хотя в последнее время нередко можно встретить и употребление упомянутого выше англицизма.

Квизы можно провести как для семьи или друзей, так и для большой компании. Можно использовать их в образовательном процессе, например, после прохождения какого-то набора тем по предмету провести для обучающихся викторину по пройденному материалу. Основу состязания составляют вопросы, к их выбору надо отнестись тщательно: слишком простые или сложные вопросы не смогут привлечь внимание игроков. Стоит определиться и с предлагаемыми темами, особенно хорошо будет, если они совпадут с интересами или увлечениями участников. После подбора вопросов нужно продумать ход игры: будет соревнование командным или индивидуальным, кому будет принадлежать право выбора вопросов (или его темы) – игрокам или ведущему. Сложность вопросов может быть одинаковой по ходу игры или меняться. В таком случае награда за ответ на более сложный вопрос должна быть увеличена. После завершения игры надо провести подсчёт очков и наградить победителей и призёров. Если проводится серия соревнований, то можно составить рейтинг, включив туда команды и отсортировав, например, по сумме очков, набранных в играх. Если игра командная, то можно дополнительно отмечать особо результативных игроков, включив их в отдельный рейтинг.

Игра делится на несколько раундов (обычно два или три), в каждом из которых организаторы заранее заявляют определённое количество вопросов (обычно 20-25 **–** единого стандарта нет). Ответы пишутся на бланке в течение 1 минуты, а победитель определяется по набранному количеству очков, которые даются только за правильные ответы.

Команд в квизе может быть сколько угодно, но не меньше двух. Обычно организаторы набирают до 10 команд, так как более масштабную игру очень сложно обеспечивать технически – зачитывать всем вопросы, потом выверять правильные ответы и подсчитывать очки.

Квесты – это игры с большим числом головоломок и испытаниями. Нередко сюжеты этих аттракционов перекликаются с сюжетами популярных фильмов и книг.

Квест (от англ. слова quest – приключение, поиск) – это вид развлечения, переведённый из компьютерного мира в реальность. Для прохождения квеста команда (или 2-3 команды) должна решить много поисковых и логических задач, а также проявить смекалку и взаимную поддержку. Квест может проводиться на время или до достижения определённого результата.

В данный сборник вошли сценарии из опыта работы учреждений культуры Алтайского края, а также материалы из сети Интернет.

Н.А. Кучуева,

зав.сектором информационно-

издательской деятельности АГДНТ

Т.В. Гречишкина,

заместитель директора по работе с детьми,

Т.Н. Малкова,

методист,

Кытмановская ЦБС

**«Здесь всё моё, и я отсюда родом»**

Сценарий эколого-краеведческой квест-игры

Фанфары на выход ведущих.

Ведущий 1. Тает снег, клокочут воды,

Звонко птицы гомонят.

По-весеннему сегодня

Расцвели глаза ребят.

Очень любят праздник книжки

И девчонки, и мальчишки.

Ведущий 2. Здравствуйте, уважаемые гости! Мы рады приветствовать вас на IV районном слёте книголюбов, посвящённом Году охраны окружающей среды и 80-летию образования Кытмановского района.

Ведущий 1. Мы гордимся тобой, Кытмановский район!

С юбилеем тебя поздравляем!

Мы желаем удач и побед миллион,

Процветанья тебе мы желаем.

Ведущий 2. Мы живём в Кытмановском районе и, конечно, любим его. Да и как можно не любить тот уголок земли, где родился и живёшь! Где бы ни жил человек, куда бы ни забросила его судьба, в его сердце навсегда остаётся родной уголок.

Ведущий 1. В этом году Кытмановскому району ис­полняется 80 лет. Для района и для чело­века это целая жизнь.

Ведущий 2. Кытмановский район. В нём есть всё: богатый и разнообразный растительный и животный мир, плодородная земля, по­лезные ископаемые и прекрасные люди.

Ведущий 1. И сегодня, в Год охраны окружающей среды, мы, жители Кытмановского района, обеспокоены проблемами загрязнения окружающей среды, частью которой мы сами являемся, ведь мы очень зависим от того, какая среда нас окружает.

Ведущий 2. Как нам хочется видеть чистые ручьи, реки и озёра, ходить по чистому, никем не замусоренному лесу, видеть животных не только по телевизору и на страницах жур­налов и книг. Сегодня мы с вами будем говорить об истории Кытмановского райо­на, о людях, о природе, о нашем отноше­нии к ней, об уважении ко всему живому и о способности предвидеть последствия своего поведения в природной среде.

Ведущий 1. В решении экологических проблем ве­лика роль не только правительства, эколо­гов, но и писателей. Впервые тема эколо­гии в литературе возникла в 1980-х годах, когда в печати появились произведения Валентина Распутина, Виктора Астафьева, Чингиза Айтматова, Владимира Свинцова.

Ведущий 2. Пора бы человечеству понять,

Богатства у Природы собирая,

Что Землю нужно тоже охранять.

Она как мы, такая же – живая!

Ведущий 1. Слово для приветствия предоставляет­ся председателю комитета по культуре, спорту и делам молодёжи Светлане Петровне Кашперовой.

*Выступление С.П. Кашперовой.*

Ведущий 1. Здесь знаком мне каждый дом

И дымок на крыше.

Уезжая далеко,

Я Чумыш услышу.

Наступают вечера,

Радуюсь закату.

Наш родной район живёт,

За него мы рады.

Ведущий 2. Уважаемые друзья! Сегодня в эколого-краеведческой квест-игре принимают участие 9 команд из 9 сёл Кытмановского района. Прежде чем перейти к привет­ствию команд, разрешите представить компетентное жюри, в состав которого входят знатоки своего дела:

- Кашперова Светлана Петровна – председатель комитета по культуре, спор­ту и делам молодёжи;

- Гречишкина Татьяна Викторовна – заместитель директора по работе с деть­ми Кытмановской централизованной биб­лиотечной системы;

- Пажитнева Марина Владимировна – специалист комитета по образованию.

Ведущий 1. По маршрутам мы сегодня отправимся с нашего символического экодрома. Эко­дром – это маленькая стартовая площадка для путешествия в мир истории Кытмановского района.

Итак, мы начинаем. Командам пригото­виться к приветствию.

Выход команд, представление и показ презентаций о родном селе.

Жюри подводит промежуточные итоги.

Ведущий 1. Уважаемые команды, разрешите позна­комить вас с правилами квест-игры.

Квест – это игра-ходилка. Поиск пред­метов и приключений. Каждая команда по­лучает в начальном пункте пакет докумен­тов. В нём вы найдёте карту местности, схему движения «ходилки» по маршруту. После этого вам нужно зайти в детскую библиотеку для получения инструктажа.

Ведущий 2. На каждом пункте находится наблюда­тель-ведущий, который объясняет прави­ла, даёт задание, следит за его выполне­нием, фиксирует результаты в оценочных листах, которые затем передаются жюри.

Ведущий 1. Команду на маршруте сопровождает пе­дагог или библиотекарь, который помогает ребятам в ориентировании, но он не имеет права подсказывать ответ на вопрос.

По пути следования участники команды раздают прохожим подготовленные зара­нее экологические флаеры.

Ведущий 2. Если участники команды не могут отве­тить на вопрос, подсказку они могут найти в детской библиотеке.

На каждом пункте маршрута происходит фотофиксация игры.

По ходу маршрута участники собирают буквы зашифрованного слова («благодать»), которое они должны составить в детской библиотеке после прохождения маршрута. В биб­лиотеке необходимо будет также разга­дать конечную часть кроссворда, состав­ленного на основе знаний, которые были получены на маршруте.

Ведущий 1. Когда команда пройдёт весь маршрут и вернётся в начальный пункт (районный Дом культуры), участники должны будут оформить карту Кытмановского района и представить её зрителям (готовая карта размером 4x4 м вывешивается на сцене ДК перед финалом и награждением).

А сейчас мы приглашаем капитанов ко­манд получить маршрутные листы. Итак, старт дан! Мы начинаем! Уважаемые участники, в добрый путь! (все под музыку уходят по маршрутам).

Финал

Музыкальная отбивка, фанфары.

Ведущий 1. Наш слёт подходит к концу, но не за­канчивается знакомство с историей Кыт­мановского района. Посмотрите на карту: сколько замечательных мест на нашей благодатной земле! История наша богата яркими незабываемыми событиями, и се­годня наш район живёт, развивается, и мы с надеждой смотрим в будущее. А буду­щее нашего района зависит и от нас. И пусть слово, которое мы все вместе сего­дня составляли, – БЛАГОДАТЬ – будет каждому из нас призывом: сотвори благо для своей малой родины!

Ведущий 2. Будет хорошо, если вы продолжите знакомиться с историей нашего района. Для этого необходимо только прийти в библиотеку – в школьную, детскую, поселен­ческую.

Приглашаем всех участников слёта на сцену.

Команды выходят под музыку.

А сейчас слово предоставляется жюри.

*Выступление членов жюри.*

Ведущий 1. Надеем­ся, что знакомство с Кытмановским районом было для вас интересным. Пожелаем друг другу новых успехов в изучении истории нашей малой родины. Читайте, изучайте и просто любите наш Кытмановский район (музыка).

Задания на пунктах

1. Пункт «Сёла далёкие и близкие» – лестница (площадь села).

Перед вами список сёл Кытмановского района, ныне существующих и исчезнувших:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| с. Балахча | с. Ларионово | с. Порошино |
| с. Беспалово | с. Максарово | с. Семёно-Красилово |
| пос. Врублёвский | пос. Майский | с. Сосновый Лог |
| с. Дмитро-Титово | с. Мишиха | с. Старая Тараба |
| с. Евдокимово | с. Новая Тараба | с. Сунгай |
| с. Заречное | с. Ново-Никольское | с. Тягун |
| с. Зорниково | пос. Новодуплинка | с. Тяхта |
| с. Ивановка | с. Новокытманово | с. Улус-Тараба |
| пос. Калиновский | с. Новоозёрное | с. Усково |
| с. Каменка | с. Новохмелёвка | пос. Усть-Бороуйск |
| с. Козловка | пос. Октябрьский | пос. Целинный |
| с. Кружало | с. Отрадное | с. Червово |
| пос. Курья | с. Очаково | с. Черкасово |
| пос. Кытманушка | с. Петрушиха | с. Ясашино |

Задание 1. Отметить цифрой 1 исчезнувшие сёла (от 1 до 10 баллов). Задание 2. Отметить цифрой 2 два самых молодых села района.

Задание 3. Отметить цифрой 3 два самых старых села Кытмановского района (основанных в 1727 и 1750 гг.).

**2. Пункт «Природы круговерть»:** симультантная викторина – сквер.

*На асфальте мелом нарисованы три круга с цифрами 1,2,3. Ведущий зачиты­вает вопрос и три варианта ответа. Участ­ники викторины заходят в тот круг, кото­рый соответствует, по их мнению, номеру правильного ответа.*

1 вопрос. На территории Кытмановского района учениками школ было выявлено 15 видов растений, занесённых в Красную книгу Алтайского края, одно из них можно часто встретить в окрестностях многих наших сёл. Что это за растение?

1. Купальница (огонёк)

2. Кандык

3. Ромашка

2 вопрос. Это дерево редко, но встре­чается на территории нашего района. Древесина его мягкая и прочная. Запах его смолы не выносит моль, поэтому в шка­фах из его древесины никогда не заводит­ся эта вредная бабочка. Это дерево ещё называют деревом-маткой. То есть матерью. Что это за дерево?

1. Липа

2. Лиственница

3. Кедр

3 вопрос. Кто не удивляется их трудо­любию и терпению? Ежегодно они могут приносить в свой дом килограмм всякой добычи, около 100 000 насекомых. Этим они полезны лесному хозяйству. Но как пастухи они разводят тлей – в этом их вред, который, однако, очень мал по сравнению с пользой.

1. Муравьи

2. Божьи коровки

3. Жуки-носороги

3. Пункт «Куда бежишь, река Чумыш?» – мост.

Перед вами географические названия рек:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Алей | Колбиха | Мищиха | Тараба |
| Большегородская | Лариха | Мостовая | Томь |
| Гремиха | Обь | Нужиха | Хараба |
| Каменка | Петрушиха | Солоновка | Чудотвориха |
| Козловка | Потаскуй | Сунгуй | Чумыщ |

1 вопрос: В какую реку впадает река Чумыш? (1 балл).

2 вопрос: По названиям каких рек названы сёла нашего района (отметить цифрой «2» (от 1 до 6 баллов).

3 вопрос: Отметить цифрой «3» реки – притоки реки Чумыш (от 1 до 6 баллов).

**4. Пункт «История далёкая и близкая»** –старый дом купцов Макаровых.

Вставьте пропущенные слова:

1. Дата образования Кытмановского района \_\_\_\_\_\_\_\_год.

2. Село Кытманово, старое название \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_конца XIX – начала XX вв. относилось к \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_губернии Верх\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

району \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_округу.

3. Дополнительный вопрос. В названия трёх сёл нашего района входило слово «Кытманово». Какие это сёла?

1. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Кытманово

2. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Кытманово

3. Кытманово\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**5. Пункт «За природу в ответе взрослые и дети!»** – озеро Курьинское.

На карточках разных цветов записаны половинки народных пословиц и поговорок экологического содержания. Ваша задача – составить пословицы и поговорки.

|  |  |
| --- | --- |
| Враг природы тот, | кто лес не бережет |
| Лес и вода – | родные брат и сестра |
| Много леса – не губи, мало леса… | береги, нет леса – посади |
| Без корня и | трава не растёт |
| Без хозяина земля – | круглая сирота |
| Одно дерево погубил – | посади сорок |
| Подкорми птиц зимой | они отплатят тебе добром летом |
| Рощи да леса – | родного края краса |
| Посадившего дерево поблагодарят и внуки, | погубившего проклянут и дети |

**6. Пункт «Живое слово»** – детская библиотека.

Ваша задача – вспомнить и записать представителей флоры и фауны нашего района, названия которых начинаются с заданной буквы (1-2)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ф** | **Ф** |
| **А** | **Л** |
| **У** | **О** |
| **Н** | **Р** |
| **А** | **А** |

**7. Пункт «Библиоэрудит»** – межпоселенческая библиотека.

Каждый последующий вопрос вложен в книжное издание с правильным ответом:

- Какова площадь Кытмановского района?

- Кто такой Зверев Михаил Дмитрие­вич, уроженец села Кытманово? (Энцик­лопедия Алтайского края, т. 2, с. 145)

- Залежи каких полезных ископаемых находятся на территории Кытмановского района вблизи села Врублёвска? (Энцик­лопедия Алтайского края, т. 2, с. 97)

- Потомки древних тюрков – телеуты кочевали на территории Верхнего Приобья в средневековье до XVIII в. Какое отноше­ние они имеют к Кытмановскому району? (Туристические ресурсы Алтайского края)

- В каком месте находится Кытма­новский могильник – памятник историче­ского и культурного наследия федераль­ного (общероссийского) значения, утвер­ждённый Указом Президента РФ от 20 февраля 1995 года? (А.П. Уманский. Погре­бальный обряд наследия Андроновской культуры Причумышья)

А.П. Браташ,

МБУК «Мамонтовский районный

Дом культуры»

**«Колобок» на новый лад»**

Сценарий квест-игры

Звучит музыка. Выходит Мышь, исполняет танец (флеш-моб).

**Мышка.** Здравствуйте, ребята! Мальчишки и девчата! Я маленькая мышка, зовут меня Ириска. Люблю кушать мармелад, торты, пирожные, шоколад (трёт живот). А вы любите сладости? Тогда сейчас я вам секрет открою, только тихо, подойдите ближе, ещё ближе! Есть в этом парке чудо-место, там сотни лет под тёмным дубом колдунья клад свой зарывает и очень чутко охраняет конфет мешок! Я хочу отправиться на поиски клада. И мне нужна надёжная команда. Вы со мной? Отлично! Но прежде чем мы с вами отправимся в путь, я вас проверю. На днях сорока на хвосте мне принесла кроссворд, а я его никак не могу разгадать, вы мне поможете? Спасибо!

Загадки:

1.Четыре копытца, а к ним борода, так это ж, ребята, просто .. .(коза).

2. Лает звонко, охраняет, от злодеев защищает… (собака).

3. Ей не страшен солнца жар, эта кошка… (ягуар).

4. Я у курицы – ребёнок, а зовут меня… (цыплёнок).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | |  |
|  |  |  |  |  |  | |
|  |  | |  |  |  |
|  |  | |  |  |  |  |  |  |

**Мышка.** Ой, ребята посмотрите, у нас тут какое-то слово получилось! А ну-ка, посмотрите, а то я читать-то и не умею! Что там написано? Заяц!? Что бы это могло значить? Есть у меня один знакомый, заяц как раз-таки, может, пойдём и у него спросим? Согласны? Только вот проблема одна: он переехал, а мне оставил карту, по которой его новый домик можно найти, вот она. Ну-ка посмотрите, в какую сторону нам с вами нужно идти? Ну что же, отправляемся в путь! Вперёд к приключениям!

Отправляются к месту следующей подсказки. Подходят к дереву, на котором висит табличка: «Меня здесь нет! Ушёл за морковкой. Заяц».

**Мышка.** Ребята, что же делать? Ждать или нет зайца?

*Выходит Заяц.*

**Заяц.** Зачем вам меня ждать, если я уже здесь? Привет, Ириска! Здравствуйте, ребята, что привело вас ко мне?

**Мышка.** Привет, заяц, мы ищем клад колдуньи, и первой подсказкой нам был кроссворд, а он нас к тебе привёл. Ты не знаешь почему?

**Заяц.** Как не знать, знаю. Но прежде чем получить подсказку, нужно задание моё выполнить. Я ходил в магазин за морковкой, а когда шёл обратно, поднялся сильный ветер и закинул мою корзинку на ветку дерева. Помогите мне её спустить, и вы получите следующую подсказку.

**Мышка.** Ну что, ребята, поможем зайцу достать его корзинку? Ну, тогда показывай, где она.

Задание: собрать все морковки в корзинку зайца.

**Заяц.** Спасибо, ребята! Все морковки в корзинку мне собрали. Теперь я помогу вам в поисках сокровищ. Вот, возьмите этот клочок карты, её мне дал добрый волшебник, она приведёт вас к следующей подсказке! Удачи вам, и заходите в гости!

**Мышка.** Спасибо, друг зайчонок! Ну что, ребята, вы готовы продолжить наше путешествие? Тогда вперёд! Что там нарисовано на карте?

Отправляются к месту следующей подсказки. Перед ними стоит большой куст, под ним лежит конверт.

**Мышка.** Ребята, посмотрите, что это там такое? Ну-ка давайте посмотрим поближе! Да это же письмо!

«Дорогие ребятишки! Когда я паслась в лесу, то заметила, что на кустике появились необычные листочки. Видимо, их здесь оставили лесные звери. Листочки надо собрать и разгадать, что же на них написано».

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | лоч | ка |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| хо |  | чок |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | рун | дук |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| мыш |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| шин |  | ла |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ли |  | чка |

А теперь давайте посмотрим, есть ли что-то общее между нашими зверьками? Может быть, кто-то из них лишний? Правильно, лисичка! А почему она здесь лишняя? Совершенно верно, а давайте мы с вами все вместе отправимся к домику лисы и спросим, может, она знает что-нибудь о драгоценном кладе? Вот смотрите, на карте он отмечен!

Отправляются к следующей подсказке. Домик лисички. Мышь стучит в окно.

**Лисичка.** Кто там?

**Мышка.** Лиса, открывай! Это я, мышка Ириска, мы с ребятами клад колдуньи ищем!

**Лисичка.** Здравствуйте, ребята! Привет, Ириска! Есть у меня для вас кое-что. Оставил мне письмо старый знакомый и сказал, что оно приведёт к кладу. Но сколько я не ломала голову, так его разгадать и не сумела. Может, у вас получится?

**Мышка**. Конечно, получится! Правда, ребята? Неси нам его!

**Лисичка.** Дело в том, что я его порвала, а части в своём саду раскидала. Если хотите его прочитать, придётся в саду части его поискать.

**Мышка.** Ну, мы найдём, правда, ребята? Показывай, где ты их раскидала, а мы их соберём и обязательно расшифруем.

Эстафета с вопросами.

*Дети ищут в траве спичечные коробки с подсказками. Затем открывают каждый из них и разгадывают, что же в них загадано.*

А вот и сами подсказки:

- не вода, а жидкое, не снег, а белое (молоко);

- живёт в речке, но не лягушка (рыба);

- он бывает детский, а ещё из него делают сырники (творог);

- маленькая и серенькая, а все её боятся (мышка).

**Мышка.**  Ну вот, дети, мы и помогли лисичке с подсказками, но что же в них зашифровано?

*Дети пробуют догадаться сами, если у них это не получается, можно подсказать.*

Все отгадки — это еда какого-то животного. Какого именно? Правильно, кота! Странно! У нас в лесу нет кота, он уехал в Простоквашино к дяде Фёдору в гости... Что же делать? Наверное, не получится у нас с вами клад отыскать.

**Лисичка.**  А где кот раньше жил, ты знаешь?

**Мышка.**  Нет, а что?

**Лисичка.** Да то, что там сейчас медведь поселился, злой, никого близко не подпускает, рычит! Какую-то задачку решить не может, рычит на всю округу, злюка!

**Мышка.** Ну, мы трудностей не боимся! Да и с медведем мы старые друзья, может, у нас получится помочь ему. Правда, ребята? Прощай, лисичка-сестричка, пора нам в путь-дорогу!

**Лисичка**. До свидания, вы, это, заходите, если что...

**Мышка.** Хорошо! Ребята, смотрите, если соединить все части письма, то получается ещё один кусок карты, по ней мы прямиком попадём к медведю, ну-ка пойдёмте скорее!

Отправляются к следующей подсказке. Домик медведя. Медведь громко рычит.

**Мышка.** Миша, здравствуй! Что случилось?

**Медведь.**  Привет, Ириска, здравствуйте, ребята! Да беда у меня, уже целый месяц мучаюсь: уронил ключ в ведро с песком, а достать не могу, лапа не лезет...

**Мышка.** Так давай мы сейчас с ребятами тебе поможем! Ребята, вы готовы помочь Мише ключ достать? А что ключом тем открывается?

**Медведь.** Вон тот сундук, в нём у меня годовой запас мёда, а я его открыть не могу!

**Мышка.** Ребята, давайте найдём ключ и поможем Мише открыть его сундучок!

*Эстафета «Золотой ключик».*

*Участники дружно ищут ключик в ведре с песком. Если хотите усложнить задание, возьмите несколько разных ключиков и спрячьте в песок. Тогда ребятам придётся перебрать несколько ключей, прежде чем найдётся нужный.*

**Мышка.** Миша, смотри, нашли ребята твой ключ! Теперь и ты нам помоги. Мы ищем клад колдуньи, может быть, ты что-нибудь знаешь о нём?

**Медведь.** Хм, разбирал я вещи бывших хозяев домика и нашёл там очень занятную вещицу, вот (показывает ключ с надписью «КЛАД»), не знаю, что это, но может быть, это именно то, что вы ищете? И вот клочок карты.

**Мышка.** Спасибо, Миша, нам пора, до свидания!

**Медведь.**  До свидания, до скорой встречи!

**Мышка.** Ребята, как вы думаете, от чего этот ключ? От клада? А что на карте нарисовано? Давайте отправимся туда и выясним, может быть, нам с вами повезёт?

Отправляются к следующей подсказке. Под кустом стоит коробка с «кладом», рядом с ней сидит колдунья.

**Мышка.** Ребята, смотрите, да это же тот самый клад! Но как нам его забрать?

**Колдунья.**  Кто это ко мне пожаловал? Мышка Ириска с ребятами! Чего вы хотели, не за кладом ли вы моим пришли?

**Мышка.** Нет, ты что! *(Подмигивает ребятам)* Слышали мы, у тебя день рождения недавно был, вот мы с ребятами хотели тебя поздравить да развеять твою скуку, правда, ребята? Говори, чего бы ты хотела, и мы с моей командой всё для тебя выполним!

Поворачивается к ребятам.

**Мышка.** Сейчас мы её проведём. Колдунья очень любит играть в мяч, но он у неё спрятан в домике, надо отвлечь её. Пока вы её отвлекаете, я быстро заберусь в домик и найду мяч! Только тихо!

**Колдунья.**  Хорошо, я согласна, но только не играть с вами, а загадки загадывать! Если вы их отгадаете, я вас отпущу, если нет, то останетесь у меня и всю жизнь развлекать меня будете! Согласны?

**Мышка.** Ну что, ребята, отгадаем загадки? *(подмигивает ребятам).* Мы согласны, колдунья!

**Колдунья.** Хорошо, слушайте внимательно!

Всех на свете он добрей,

Лечит он больных зверей,

И однажды бегемота

Вытащил он из болота.

Он известен, знаменит,

Это доктор…

(Айболит)

Бабусю знает целый свет,

Ей от роду лишь триста лет.

Там, на неведомых дорожках,

Дом её на курьих ножках…

(Баба Яга)

Что за странный

Человечек деревянный

На земле и под водой

Ищет ключик золотой?

Всюду нос суёт он длинный

Кто же это?..

(Буратино)

Он и весел, и незлобен,

Этот милый чудачок.

С ним хозяин – мальчик Робин

И приятель Пятачок.

Для него прогулка – праздник,

И на мёд особый нюх.

Этот плюшевый проказник

Медвежонок...

(Винни-Пух)

Перед волком не дрожал,

От медведя убежал,

А лисице на зубок

Всё ж попался...

(Колобок)

Бабушка девочку очень любила.

Шапочку красную ей подарила.

Девочка имя забыла своё.

А ну, подскажите мне имя её...

(Красная Шапочка)

Всех любил он неизменно,

Кто б к нему не приходил.

Догадались? Это Гена,

Это Гена…

(Крокодил)

Многим долго неизвестный

Стал он каждому дружком,

Всем по сказке интересной

Мальчик-луковка знаком.

Очень просто, хоть и длинно,

Он зовется…

(Чиполлино)

*Появляется Мышка с мячом.*

**Мышка.** Ребята, я его нашла! Ну всё, колдунья! Отдавай нам свои сокровища, а не то мячик твой сейчас лопнет!

**Колдунья.** Нет! Не отдам, я заберу свой мячик!

**Мышка.** Ребята, перекидывайте между собой мяч, чтобы колдунья не могла до него добраться!

Игра «Перекинь мяч». Колдунья бегает от одного игрока к другому, пока не устанет.

**Колдунья.** Всё, сдаюсь! Вот ключ и последний кусок карты, идите по ней, и вы найдёте мои сокровища, только мяч мой верните, пожалуйста.

**Мышка.** Ну что, отдадим ей мяч? Держи. Давайте посмотрим, что там на карте изображено. Пойдёмте скорее, пока колдунья на метлу не села и раньше нас за кладом не улетела.

Отправляются в финальную точку.

**Мышка.** Ну, вот и клад колдуньи, все мы молодцы и заслужили награду, давайте поровну поделим конфеты и отправимся обратно к моему домику.

*Подходят к домику мышки*.

**Мышка.** Ну что же, а мне пора с вами прощаться, до свидания, до новых встреч!

О.А. Белова,

методист МБУ "Дом культуры «Алтайсельмаш»,

руководитель Центра немецкой культуры

"Содружество", г. Рубцовск

«У **лукоморья дуб зелёный...»**

Сценарий викторины «Своя игра» по сказкам А.С. Пушкина

Ведущий. Велик и разнообразен сказочный мир Пушкина. Царь Салтан и царь Дадон, царевна Лебедь и золотая рыбка, отважный царевич Елисей и хитрый работник Балда... А чьё сердце не вздрагивает от этих манящих слов: «Негде, в тридевятом царстве, в тридесятом государстве жил-был...» Кто из вас не опускался во сне на дно морское к золотой рыбке? Кому из вас хотя бы на минутку не хотелось превратиться в комара или золотого петушка? Кто не представлял себя царевичем или царевной?

Продолжить этот прекрасный сон нам поможет викторина, посвящённая творчеству великого русского поэта Александра Сергеевича Пушкина.

Наша викторина будет не совсем обычной. Я предлагаю вам продемонстрировать свои знания в «Своей игре». Сначала вам нужно разделиться на 4 команды *(заранее расставить стулья)*. В любой игре есть компетентное жюри, сегодняшняя не станет исключением. Итак, прошу выйти к нам уважаемых членов жюри – это ваши педагоги. Занимайте, пожалуйста, свои рабочие места! А мы начинаем первый раунд!

На экране вы видите игровое поле со следующими полями: «Число», «НЕ человек», «Кто это?», «Предмет» и «А.С. Пушкин». В каждом поле по 5 вопросов, как простых, так и сложных. Самые лёгкие вопросы оцениваются в 10 баллов, самые трудные – в 50. Где-то здесь находится одно очень интересное поле – «Кот в мешке», но о нём я расскажу чуть позже. Ваша задача – выбрать вопрос, получить задание и правильно на него ответить. Команда, которая быстрее всех поднимет руку и даст правильный ответ, получит заработанные баллы и право следующего хода. Готовы? Команда, выбирайте поле и номер вопроса.

**Раунд 1.**

**Поле «Число».**

**Вопрос 1**. Сколько лет рыбачил старик из сказки о рыбаке и рыбке? (33 года)

**Вопрос** **2**. Сколько желаний старухи исполнила золотая рыбка? (4)

**Вопрос** **3**. Сколько времени старуха из сказки А.С. Пушкина была царицей? (2 *недели)*

**Вопрос** **4.** Как долго ухаживал царь Салтан за своей будущей женой? (Один день)

**Вопрос 5**. Сколько теремов получил в приданое королевич Елисей? (140)

**Поле «НЕ человек».**

**Вопрос 1.** Какое водоплавающее существо исполняло капризы жены рыбака? *(Золотая рыбка)*

**Вопрос** **2.**«Кот в мешке». Команда, выбравшая это поле, имеет право оставить его себе или передать какой-либо другой команде. При этом ответить на заданный вопрос может только та команда, которой это поле досталось, остальные молчат.

У семи богатырей из сказки А.С. Пушкина была собака. А какая у неё была кличка? (Соколко)

**Вопрос** 3**.**  Кто заклевал до смерти царя в сказке А.С. Пушкина? (Золотой петушок)

**Вопрос** **4.**  Какого чуда не было за морем в «Сказке о царе Салтане...»? (Кота учёного)

**Вопрос**  **5.**  Какую песню исполняла белка в «Сказке о царе Салтане...»? («Во саду ли, в огороде»)

**Поле «Кто это?».**

**Вопрос 1.** Как звали мужа Шамаханской царицы из «Сказки о золотом петушке»? *(Дадон)*

**Вопрос 2.** Кто в сказке А.С. Пушкина вышел из моря вместе с 33-мя богатырями? *(Черномор)*

**Вопрос 3.** Какое отчество у пушкинского князя Гвидона? (Салтанович)

**Вопрос 4.** Кому помог ветер в «Сказке о мёртвой царевне и семи богатырях» найти невесту? (Елисею)

**Вопрос 5.** Какого великого русского князя А.С. Пушкин сделал отцом Людмилы? *(Владимира Красное Солнышко)*

**Поле «Предмет».**

**Вопрос 1.** Что было разбитым у старика со старухой из «Сказки о рыбаке и рыбке»? (Корыто)

**Вопрос 2.** Куда вкладывала свой капитал разбогатевшая жена рыбака из сказки А.С. Пушкина? (Жемчуг)

**Вопрос 3.** Скакими словами обращалась царица к зеркальцу? *(«Я ль на свете всех милее, всех румяней и белее?»)*

**Вопрос 4.** Что выстроил для своей белки князь Гвидон? (Хрустальный дом)

**Вопрос 5.** Какое практическое применение нашёл князь Гвидон скорлупе от орехов? (Монеты)

**Поле «А.С. Пушкин».**

**Вопрос 1.** Когда в семье отставного майора Сергея Львовича Пушкина родился сын Александр? *(6 июня 1799* г.– по *новому стилю, по старому – 26 мая)*

**Вопрос 2.** Где учился Александр Пушкин с 1811 года? (В Царскосельском лицее)

**Вопрос 3.**  Назовите любимое время года поэта. (Осень)

**Вопрос 4.** Назовите прозвище А.С. Пушкина во время учёбы в лицее.(Француз – знал французский язык так же хорошо, как и русский)

**Вопрос 5.** Когда погиб А.С. Пушкин? Назовите дату его смерти*.* (10 февраля 1837 г. – по новому стилю, 29 января – по-старому)

По результатам 1 раунда в игре остаются 3 команды.

Ведущий. Во втором раунде всего 5 вопросов, но каждый из них оценивается в 50 баллов. Ответы на вопросы вам предстоит дать самим. Та команда, которая наберёт меньше всего баллов, выбывает из игры.

**Раунд 2.**

**Вопрос 1*.***  Кому А.С. Пушкин посвятил эти строки:

«Подруга дней моих суровых,

Голубка дряхлая моя...»?

Назовите её фамилию, имя и отчество… (Няня Арина Родионовна Яковлева)

**Вопрос 2.**  На каком музыкальном инструменте играл Баян на свадьбе Руслана и Людмилы? (На гуслях)

**Вопрос 3.**  Какая пушкинская сказка заканчивается словами:

«Сказка ложь, да в ней намёк,

Добрым молодцам урок»? («Сказка о золотом петушке»)

**Вопрос 4.**  Из чего был сделан гроб, в котором семь богатырей похоронили царевну? (Из хрусталя)

**Вопрос 5.**  В какой сказке А.С. Пушкина рассказывается о принципиально новой форме оплаты труда? (В «Сказке о попе и о работнике его Балде»)

В конце раунда остаются 2 команды.

Ведущий. Чтобы выяснить, какая же из команд лучше знает творчество А.С. Пушкина, предлагаю сыграть в суперигру в финале. Правила те же, что и во втором туре – 50 баллов за правильный ответ, который вам предстоит дать самим.

**Финал.**

**Вопрос 1.** Как нужно надеть шапку Черномора, чтобы стать невидимым? (Задом наперёд)

**Вопрос 2.** Какое животное Балда мог пронести между ног? (Лошадь)

**Вопрос 3.**  Кем приходятся друг другу пушкинские герои Гвидон и Дадон? (Никем)

**Вопрос 4.**  С кем Балда соревновался на море? (С чертёнком)

**Вопрос 5.**  Какой пушкинский персонаж подслушал беседу трёх девиц? (царь Салтан)

Ведущий. Слово предоставляется нашему уважаемому жюри.

Слово жюри. Подведение итогов игры.

Ведущий. В завершение нашей игры хочу сказать:

Это Пушкин. Это чудо.

Это прелесть без конца.

В нашей жизни вечно будут

Этих сказок голоса.

Сколько сказок у поэта?

Их не много и не мало,

Но всё пушкинское – это

Наше вечное начало.

Спасибо вам за участие! До новых встреч!

Ольга Баканова

**«Джунгли зовут!»**

Сценарий спортивно-познавательной шоу-игры

для учащихся начальных классов

Место и время проведения: игровая площадка. Программа рассчитана на один час.

Оформление зала.

Искусственные и живые цветы, деревья и пальмы; кубики, накрытые полотнищем (место для команд-участниц); стулья для болельщиков, расставленные по двум сторонам, стол и стулья для жюри; пюпитр для ведущего (обтянутый полотнищем); канаты, развешенные по потолку (обтянутые ветками с листьями).

Музыкальное оформление.

- Звуки джунглей, природы, птиц, дождя, тропических лесов, животных

- «Апельсиновые песни» (муз. С. Оганесян, сл. В. Борисова)

- «Банана-мама» (автор песни – Любаша)

- «Бедный ёжик» (муз. А. Ермолова, сл. В. Осеевой)

- «В синем море, в белой пене» (автор Р. Амирханян)

- «Весёлая зарядка» (муз. Г. Гладкова, сл. Г. Остера)

- «Дождь идёт» (муз. В. Шаинского, сл. С. Козлова)

- «Если рядом друг» (муз. В. Шаинского, сл. М. Пляцковского)

- «Жил отважный капитан» (муз. И. Дунаевского, сл. В. Лебедева-Кумача)

- «Может, знает лес» (муз. и сл. И. Журавлева)

- «Остров мечты» (муз. А. Ермолова, сл. А. Бочковской)

- Песня Балу (из м/ф «Книга джунглей»)

*- Песня Жирафа и Зебры (муз. В. Назарова, сл. Э. Успен­ского, В. Лунина)*

*- «По дороге с облаками» (муз. В. Быстрякова, сл. Т. Макаровой, Н. Олева)*

*- «По секрету всему свету» (муз. В. Шаинского, сл. М. Танича)*

*- «Пчёлка» (муз. Ю. Варума, сл. П. Синявского)*

*- «Чунга-Чанга» (муз. В. Шаинского, сл. Ю. Энтина)*

Действующие лица:

Туристический проводник — ведущий игры

Помощники ведущего (2)

Ростовые куклы Медведь и Жираф – символы команд «Травоядных» и «Хищников»

Звукооператор и специалист по свету

*Цель: формирование и развитие у детей творческих, интеллектуальных, спортивных и музыкальных достиже­ний, знаний об окружающем и животном мире, природе родного края, спорте, пропаганда здорового образа жизни через игровой сюжет.*

*В игре принимают участие две команды по 8 человек* *–*  *коман­да хищников и команда травоядных. Для выбора названия коман­ды участники перед игрой проходят жеребьёвку. Игра состоит из 7 конкурсных блоков с интеллектуальными и спортивными заданиями. За правильное выполнение задания команда полу­чает призовой балл* *–*  *это «ананас» для травоядных и «кость» для хищников. Жюри фиксирует правильные ответы и штрафные баллы. При подсчёте баллов победителем будет являться коман­да, набравшая наибольшее количество «ананасов» или «костей». Победители награждаются дипломами и памятными призами.*

В фойе звучат записи детских песен. Гостей и участников встречают администраторы и ростовые куклы Медведь и Жираф.

Звучат фанфары, далее – фонограмма песни «Ждём вас, дру­зья!» (муз. В. Прудовского, сл. О. Бакановой).

Каждую среду

И воскресенье

Ждём с нетерпеньем

Наших детей!

Всех приглашаем,

Радость подарим,

Спешите вы в джунгли скорей!

Ждёт вас работа через болота,

Животные, птицы ждут вас в лесах.

Будь же ты смелым, добрым, умелым,

И ты покоришь все моря!

Ждём вас, друзья!

Под песню в зал заходят Ведущий, Медведь и Жираф. Звучит фон ведущего: звуки джунглей, природы, птиц, дождя, тропиче­ских лесов, животных.

Ведущий. Добрый день, уважаемые друзья! Сегодня в ув­лекательное путешествие по тропическим непроходимым джунглям, по лесам, рекам и морям отправляются две коман­ды: травоядных и хищников. Их поддерживают сегодня наши друзья Жираф и Медведь, туристические прово­дники (называет имена проводников), а также громкие болельщики. Прежде чем мы начнём нашу увлекательную игру, разрешите познакомиться с участниками команд.

*Ведущий знакомится с участниками, например Коа­ла –* (называет имя и фамилию ребёнка*), Крокодил... и т. д. Детям жмут руки в знак приветствия Жираф и Медведь.*

Список участников ,

Травоядные: Слон, Горилла, Коала, Панда, Жираф, Кенгуру, Верблюд, Зебра.

Хищники: Пантера, Леопард, Лев, Тигр, Крокодил, Гиена, Медведь гризли, Удав.

Фон из телепередачи «Кто хочет стать миллионером».

Ведущий. Внимание, прослушайте правила игры «Джунгли зовут». Наша игра состоит из 7 конкурсных блоков со спортивными и интеллектуальными задания­ми. На своём пути вы повстречаете много препятствий, и за каждый выигранный конкурс победитель получит призовой балл: травоядные – ананас, хищники – кость. Наше уважаемое жюри будет фиксировать все призовые и штрафные баллы. Победителем станет команда, набрав­шая наибольшее количество призовых баллов.

Команды, вы готовы к приключениям? *(*Ответы детей.*)*

Ведущий. Чтобы отправиться в путешествие, нам нуж­но заготовить продукты для своей команды в дорогу.

*Конкурс «Продукты в рюкзачке»*

*Для конкурса требуются:*

*- разные бутафорские овощи, фрукты;*

*- две корзины;*

*- два рюкзака;*

*- два сачка.*

Ведущий. Участники строятся в линейку друг от дру­га на расстоянии протянутой руки. Командир команды встаёт возле последней пальмы на два метра от первого участника своей команды. Затем по команде он начина­ет передавать ребятам предметы один за другим из корзины.

Ребята как можно быстрее передают предметы по цепочке друг другу. Последний участник старается закинуть предмет в сачок. Если предмет падает мимо сачка, то его поднимать нель­зя, и команда получает штрафной балл. После того, как все предметы будут в сачке, команда быстро складывает продукты в рюкзак. После сигнала: «Стоп, игра!», – игра прекращается. Выиграет тот, у кого в рюкзаке будет больше предметов.

Проводится игра. Вручение «кости» или «ананаса».

Ведущий. Молодцы, ребята! Справились с заданием и набрали с собой запасы еды. А чтобы узнать, какие жи­вотные и насекомые повстречаются на вашем пути и какие предметы вам нужно взять с собой в поход, предлагаем выполнить следующее задание.

*Конкурс интеллектуальный «Совершенно секретно»*

*Для конкурса требуются:*

*- одна палатка;*

*- фонарик;*

*- карточки с изображением насекомых, животных, которые живут в тропических лесах и на территориии России;*

*- предметы для похода, нужные и ненужные, например: соль, дерево, телевизор, вода и др.*

Ведущий. Одна команда залезает в палатку; с помощью фонарика за одну минуту нужно в одну сторону отло­жить карточки с изображением животных, которые обита­ют в жарких тропических странах, и предметы, которые нужны в походе. Участники команды противников собираются воз­ле палатки и криками диких животных мешают выполнить задание. Команды выполняют задание по оче­реди.

Кто больше наберёт правильных ответов, тот и полу­чает призовой балл.

*Проведение игры, объявление результатов, вручение «костей» или «ананасов».*

Идёт небольшое обсуждение ответов, например: «Нужно ли брать в поход телевизор?» (ответ: в лесах нет электричества). «Паук – это животное или насекомое?» (ответ: животное) и др.

Ведущий. Отлично, ребята! Мы продолжаем путеше­ствие. Представьте себе, что перед вами непроходимые болота. Вам нужно наловить рыбы для своей команды и для ваших болельщиков.

*Конкурс «Без труда не вытащишь рыбку из пруда»*

Для конкурса требуются:

- надувной бассейн, наполненный воздушными разноц­ветными шариками;

- по две китайские палочки на команду;

- две рыболовные сетки;

- два накомарника;

- две пары резиновых сапог большого размера;

- «кочки», выложенные в 2 тропинки.

Ведущий. По команде первый участник обувает резино­вые сапоги, надевает накомарник, берёт китайские палоч­ки, бежит по тропинке, ловит шарик с помощью палочек, кидает шарик-рыбку в рыболовную сеть, которую держит один из болельщиков или родителейи как можно быстрее возвращается назад в команду по тропинке. И так задание выполняют все по очереди. Если шарик падает мимо сети, то поднимать его нельзя. Участники ловят по два шарика, чередуя эстафету. У кого в рыболовной сетке будет большее число «рыбок», тот и получает призовой балл.

Проведение конкурса. Вручение «костей» или «ананасов».

После конкурса команда раздаёт шары болельщикам в подарок.

Ведущий. Браво, друзья! Задание выполнено! Чтобы не­много отдохнуть от тяжести резиновых сапог, предлагаем выполнить следующее задание командам и их болельщикам.

***Конкурс «Кто это?»***

Для конкурса требуются записи крика разных животных (10 треков).

Ведущий. Играют все участники и их болельщики. От­вечают дружно хором, как можно громче. Проигрываются по очереди 10 треков *(звуки животных)*. Участникам нужно как можно быстрее дать правильный ответ. Кто быстрее правильно ответит на музыкальный вопрос, тот и получит один призовой балл. Учитывается громкий и правильный коллек­тивный ответ команды.

*Проводится конкурс.* *Вручение «костей» или «ананасов».*

Ведущий. Замечательно справились с заданием. Сле­дующий конкурсный блок.

*Конкурс «Бананы-кокосы»*

Для конкурса требуются:

- бутафорские бананы на крючках – 16 штук;

- два надувных круга;

- две корзины;

- две пальмы.

Ведущий. По команде первый участник надевает наду­вной круг, берёт из корзины один банан, танцуя, бежит до своей пальмы, вешает на пальму банан и, танцуя, воз­вращается назад в команду. То же самое задание выпол­няют все участники по очереди. Призовой балл получает команда, которая первая выполнит задание.

*Проводится конкурс.* *Вручение «костей» или «ананасов».*

Ведущий. Друзья, вы просто молодцы!

*Конкурс «Вслепую»*

Для конкурса требуются:

- предметы разных размеров – 40 штук;

- две корзины;

- два платка.

Ведущий. Перед началом игры нужно разбросать пред­меты по всей игровой площадке. Участвуют от каждой ко­манды по два человека. Одному завязывают глаза платком, другой держит корзину. По команде ведущего тот, у кого завязаны глаза, старается за одну минуту собрать в корзину как можно больше раскиданных по площадке предметов. Водящий с корзиной и болельщики могут подсказывать только словами, где находится предмет. Призовой балл по­лучит тот, у кого в корзине будет больше предметов.

Вручение «костей» или «ананасов».

Ведущий. Уважаемые друзья! Вы отлично справились со всеми заданиями, и сейчас состоится финальный раз­влекательный конкурсный блок для наших смелых, энер­гичных и весёлых ребят.

Для конкурса нужны 16 воздушных разноцветных шаров (для удобства их можно заранее поместить в большие мешки).

Ведущий. Команды строятся в паровозик друг за другом. Между участниками нужно разместить воздушные шарики. Руки на пояс, кроме первого участника – он держит шарик в руках. Руками шар трогать нельзя. Если шарик падает на пол, начисляется штрафной балл, но поднять его разрешается. Если шарик лопнет, команда получает штрафной балл. По команде ведущего ко­манды начинают, танцуя с шариками, двигаться по всему залу. Если ведущий говорит слово «меняю», команда оста­навливается, вместе с шариками разворачивается в другую сторону, участники кладут шарики между собой и начинают двигаться в другую сторону. Первый участник становится последним в паровозике.

*Проводится игра.*

Ведущий. Следующее задание: все берут в руки шары и под му­зыку, танцуя, стараются удержать шар в воздухе. Если шар падает, команда получает штрафной балл. Музыка меняется на протяжении всего конкурса. Жюри следит за выполне­нием задания.

*Команды выполняют задание.*

Ведущий. Стоп, игра! Молодцы, дорогие участники и болельщики! Сегодня все задания выполнены. Мы про­сим жюри подвести итоги.

Во время подведения итогов игры и подписания дипломов для всех гостей проходит мини-дискотека.

Ведущий. Уважаемые участники спортивно-позна­вательной шоу-игры «Джунгли зовут!». Пусть за окном зимняя пора, мороз щиплет щёчки, а у нас в зале тепло и светло от ваших улыбок и радости. Вы справились с нелёгкими испытаниями на своём пути, и настало время для самого волнующего события – на­граждения команд.

Проходит награждение команд, в котором участвуют Жираф и Медве­дь. Вручение дипломов и призов. Общее фото на память.

*Примечание.*

*Игры можно проводить по трём сезонам: зима, весна, осень. Меняйте музыкальные произведения, реквизит, конкурсы и задания, учитывая тематику игры и возрастную катего­рию детей.*

В.А. Шатоба,

методист МКОУ ДОД «Центр

дополнительного образования детей»

Искитимского района

Новосибирской области

**«Мы вместе!»**

**Сценарий подвижного тимбилдинга для детей и подростков**

Тимбилдинг (англ.) – командообразование («team» – команда, «build» – строить). Это совокупность игровых этапов, направленных на формирование и развитие навыков командной работы.

Цель: сплочение детского коллектива, формирование и развитие навыков командной работы.

Возраст участников: от 7 до 18 лет, игру можно проводить по звеньям (для младших, средних, старших классов).

Количество участников: 8 команд по 5 человек (количество человек в команде можно увеличить до 10, при этом не забывайте увеличить количество реквизита).

Реквизит: таблички с названиями станций, маршрутные листы по количеству команд, старое одеяло, небольшое ведёрко, 5-10 пластмассовых контейнеров от «Киндер-сюрприза» (или шарики для пинг-понга), 28 воздушных шариков (шарики желательно иметь с запасом, поскольку они имеют обыкновение лопаться раньше времени), три верёвки длиной по 2 метра, ватман, клей-карандаш (5-6 штук), жетоны (разноцветные листочки, для каждой команды своего цвета или формы).

Время: 50-60 минут.

Место: здание школы (спортивный зал, коридоры).

Краткое описание: команды передвигаются по станциям согласно своим маршрутным листам. На станциях их ждут аниматоры, которые предлагают командам выполнить определённые задания и заработать жетоны.

**Ход тимбилдинга**

Перед началом всем участникам игры предлагается распределиться на команды. Существует множество приёмов распределения на команды. Например, «Цепочка»: вызовите участников по числу нужных вам команд. Они выбирают первых участников команд. Далее первые выбранные выбирают вторых. Затем вторые выбирают третьих и т.д. Или приём «Разрезанная открытка». Берутся несколько открыток (по количеству команд), одинаковых или разных; лучше – большого формата. Каждая из них разрезается на шесть (четыре, пять) частей. Все части перемешиваются. Каждый из учеников вытягивает по фрагменту и ищет свою команду, объединяясь с теми, кому достались фрагменты, необходимые для составления целой картинки.

После того, как будут сформированы команды, им необходимо придумать своё название и девиз («кричалку»), и представить себя.

**Ведущий.** Ребята, кто-нибудь знает, что такое тимбилдинг?

Тимбилдинг, в переводе с английского, означает – командообразование («team» – команда, «build» – строить). Это совокупность творческих и подвижных этапов, для прохождения которых потребуется ловкость и смекалка каждого участника ваших команд.

Мы не ставим перед собой целью выбрать лучшую команду, это не конкурс и не соревнование.

Тимбилдинг – это, в первую очередь, проверка для вас самих, это проверка ваших способностей работать, общаться, дружить и «жить» в коллективе. Я думаю, многие из вас любят проходить различные психологические тесты, заниматься самопознанием. Тимбилдинг – это ещё один интересный способ познать себя.

Наш сегодняшний тимбилдинг называется очень просто: «Мы вместе!». И первое задание, которое нам с вами предстоит выполнить, называется «Круг енота».

**«Круг енота»**

*Все участники встают в круг и берутся за руки.*

**Ведущий.** Давным-давно на земле жило племя индейцев. Священным животным в их племени числился енот. И каждый раз, приходя с успешной охоты, победив неприятеля либо просто собравшись всем племенем у костра, индейцы исполняли ритуальный танец в честь енота. Чтобы поделиться друг с другом позитивной энергией и почувствовать себя в команде частью целого, я предлагаю вам исполнить танец «Круг енота».

*Участники, держась за руки, очень сильно отклоняются назад. Потом ведущий просит всех присесть как можно ниже, встать, отклониться вправо, отклониться влево, опять сесть и встать.*

**Ведущий.** Итак, мы исполнили священный танец енота, поделились друг с другом положительной энергией и силами и можем приступить к выполнению основных заданий. Сейчас каждая команда получает маршрутный лист и по сигналу начинает движение по станциям, где вас ждут интересные испытания.

**1 станция «Плот»** *(Реквизит: одеяло).*

Команда становится на одеяло.

Не сходя с одеяла, нужно переместиться из пункта А в пункт Б.

Наибольшее количество баллов (жетонов) – 5.

За каждый промах – минус 1 балл.

2 станция «Яйца» *(Реквизит: ведёрко, «яйца» – пластмассовые контейнеры от «Киндер- сюрприза»)*.

Ведущий держит в руках ведёрко. Все участники команды берут в руки «яйца», становятся на расстоянии примерно 1 метр от ведущего и по сигналу начинают бросать «яйца» в ведёрко (одновременно).Количество попавших в ведёрко «яиц» равно количеству баллов (жетонов).

3 станция «Весёлая гусеница» *(Реквизит: воздушные шарики на каждую команду, из расчёта на 1 меньше количества человек в команде)*.

Участники команды встают в шеренгу, закрепляют между собой по одному надутому воздушному шарику. Задание: размахивая руками, пройти из пункта А в пункт Б, не потерять шарики, при этом петь любую весёлую песню хором.

Наибольшее количество баллов (жетонов) – 10.

За каждый потерянный шарик – минус 1 балл.

**4 станция «Богатыри».**

Участник команды (самый сильный, по выбору команды) надувает 3 шарика (другие могут ему помогать), потом размещает их под мышками и между ног. Задача – лопнуть шарики, сжимая руки и ноги.

Количество лопнувших шариков равняется количеству баллов (жетонов).

**5 станция «Косички».**

Участникам даются три верёвки. Задача – не отрывая рук от верёвок, сплести ровную косичку путём перемещения. В плетении принимает участие вся команда.

Время – 3 минуты.

Количество баллов (жетонов) – 5.

За каждую лишнюю минуту – минус 1 балл.

**6 станция «Узелки».**

Задача участников – встать в круг, закрыть глаза и, сойдясь в центре, вытянув руки в хаотичном порядке, взять друг друга за руки. Затем, открыв глаза, снова образовать круг, не расцепляя рук, распутаться.

С первой попытки – 5 баллов (жетонов).

Со второй – 3 балла.

С третьей – 1 балл.

**7 станция «Многоножка».**

Задача команды – пройти расстояние из пункта А в пункт Б, используя определённое количество ног, заданное ведущим.

С первой попытки – 5 баллов (жетонов).

Со второй – 3 балла.

С третьей – 1 балл.

**8 станция «Электроцепь».**

Тест на ловкость. Команда выстраивается в круг и плотно садится друг к другу (плечо к плечу). Задача команды: встать одновременно.

С первой попытки – 5 баллов (жетонов).

Со второй – 3 балла.

С третьей – 1 балл.

*По завершении игры все команды подсчитывают заработанные на станциях жетоны, которые затем наклеивают на ватман (на ватмане заранее можно изобразить контур дерева, сердца, солнца или другого символа, чтобы дети заполнили его). Ведущий озвучивает итоги тимбилдинга, поздравляет победителей и предлагает всем выполнить упражнение «Спасибо за приятное занятие».*

Упражнение «Спасибо за приятное занятие»

**Ведущий.** Пожалуйста, встаньте в общий круг. Я хочу предложить вам поучаствовать в небольшой церемонии, которая поможет нам выразить дружеские чувства и благодарность друг другу. Игра проходит следующим образом: один из вас становится в центр, другой подходит к нему, пожимает руку и произносит: «Спасибо за приятное занятие!». Оба остаются в центре, по-прежнему держась за руки. Затем подходит третий участник, берёт за свободную руку либо первого, либо второго, пожимает её и говорит: «Спасибо за приятное занятие!». Таким образом, группа в центре круга постоянно увеличивается. Все держат друг друга за руки. Когда к вашей группе присоединится последний участник, замкните круг и завершите церемонию безмолвным крепким троекратным пожатием рук.

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| От составителя | 3 |
| Т.В. Гречишкина, Т.Н. Малкова. «Здесь всё моё, и я отсюда родом». Сценарий эколого-краеведческой квест-игры……………… | 5 |
| А.П. Браташ. «Колобок» на новый лад». Сценарий квест-игры…… | 11 |
| О.А. Белова. «У лукоморья дуб зелёный…». Сценарий викторины «Своя игра» по сказкам А.С. Пушкина……………………………….. | 17 |
| О. Баканова. «Джунгли зовут!». Сценарий спортивно-познавательной шоу-игры для учащихся начальных классов………. | 20 |
| В.А. Шатоба. «Мы вместе!». Сценарий подвижного тимбилдинга для детей и подростков………………………………………………… | 26 |

*Для заметок*

НОВОЕ ВРЕМЯ – НОВЫЕ ИГРЫ

Сборник сценариев интерактивных мероприятий

Составитель

Н.А. Кучуева

Редактор Е.Л. Овчинникова

Ответственный за выпуск Е.В. Карпова

Вёрстка Е.А. Афонькина

Тираж 50 экз.

КАУ «Алтайский государственный Дом народного творчества»

656043, г. Барнаул, ул. Ползунова, 41

e-mail: [cntd@mail.ru](mailto:cntd@mail.ru)

Издательство ООО «Пять плюс»

656031, г. Барнаул, ул. Крупской, 97, оф. 4,5

тел.:(385 2) 62-85-57

e-mail: fiveplus07@mail.ru

.