***Сценарій свята казки***

***брейн-ринг: «З книгою дружити – у світ казок ходити»***

Підготувала:

М. З. Іщук

бібліотекар

В. Дедеркальської

ЗОШ І-ІІІ ступенів

Шумського району

Тернопільської області

**Мета свята казки**

* ознайомити дітей з казками Ганса Крістіана Андерсена;
* виховувати любов і повагу до книги, почуття відповідаль­ності, дружнього ставлення до партнерів по команді і до су­перників;
* виховувати командну співпрацю;
* розвивати навички спілкування, акторської майстерності, соціальної та комунікативної компетентностей;
* підвищити рівень навичок читання у дітей та їхню уваж­ність при читанні книги;
* розвивати мислення, пам'ять, увагу дітей, їхні пізнавальні інтереси, вміння працювати у групі;
* навчати дітей гідної поведінки у разі, якщо команда здобу­ла перемогу або зазнала поразки, вмінню радіти перемозі товаришів та робити позитивні висновки з невдач.

**Заплановані заходи:**

* брейн-ринг
* конкурс малюнків
* гра-вікторина
* казковий експромт
* виставка книжок
* читання казок
* конкурс інсценованої казки

ПІДГОТОВКА ДО СВЯТА КАЗКИ:

За декілька днів слід:

* продумати запитання брейн-рингу та вікторини;
* підготувати матеріали для конкурсу малювання;
* оформити виставку книжок;
* повідомити всі загони про конкурс інсценованої казки;
* підготувати реквізит і костюми для конкурсу інсценованої казки;
* обрати журі;
* підготувати грамоти для переможців.

**Орієнтовний план проведення Свята казки**

**I.** Брейн-ринг за казками Ганса Крістіана Андерсена

**II.** Конкурс малюнків на асфальті «Мій улюблений казковий герой»

**III.** Казкова гра-вікторина «Як допомогти царівні Несміяні?»

**IV.** Жартівливий конкурс-гра «Казковий експромт»

**V.** Читання улюблених казок уголос

**VI.** Конкурс інсценованої казки

**І частина.**

Брейн-ринг за казками Ганса Крістіана Андерсена

МІСЦЕ ПРОВЕДЕННЯ: класна кімната

УЧАСНИКИ: діти двох загонів, ведуча

ПІДГОТОВКА ДО БРЕЙН-РИНГУ:

* сформувати дві команди, кожна з яких складається з вось­ми дітей

одного загону;

* обрати капітанів команд;
* виготовити три картки з цифрами «1», «2» і «З»;
* підготувати робочі місця для кожної команди [зсунути парти].

ОБЛАДНАННЯ: фішки, дзвіночок

ПРАВИЛА БРЕЙН-РИНГУ: у брейн-рингу беруть участь діти двох загонів.

Ведуча ставить запитання та називає три варіанти відпові­ді. Команди протягом 30 секунд мають обрати правильну відповідь на це запитання. Обов'язок капітана — стежити, щоб учасники ко­манди не піднімали дві картки одночасно, а також щоб у грі брали участь всі члени команди.

Після закінчення часу, відведеного на обговорення запитання, ведуча подає сигнал за допомогою дзвіночка. Після цього сигналу певному учаснику команди слід підняти картку з номером правиль­ної, на його думку, відповіді.

Команда, що підняла картку з номером правильної відповіді, **отримує фішку.**

Команда **не отримує фішку у разі,** якщо:

* учасник підняв картку з неправильним номером відповіді;
* учасники не дійшли згоди щодо правильної відповіді і під­няли дві картки одночасно;
* учасник підняв картку після того, як побачив відповідь ін­шої

команди.

У процесі гри **команди можуть отримати штрафи:**

* за порушення поведінки, зокрема:

- викрикування правильної відповіді;

- надто голосне обговорення;

- суперечки у команді тощо;

* за нечесну гру, а саме:

- підслуховування обговорення іншої команди;

- намагання замінити відповідь після оголошення пра­вильної відповіді тощо.

Розмір штрафів слід оговорити з дітьми перед початком брейн-рингу. Штрафні бали ведуча має записувати на дошці.

У кінці гри слід **підбити підсумки:** від кількості фішок, отрима­них командою, потрібно відняти штрафні бали [якщо вони є]. Пере­можцем є загін, який отримав більше фішок.

Після закінчення брейн-рингу можна також обрати найактивні­шого гравця в кожній команді. Команду-переможця та найактивні­ших гравців потрібно нагородити грамотами.

ЗАПИТАННЯ БРЕЙН-РИНГУ

**Запитання за казкою «Дюймовочка»**

Яку зернину чаклунка дала жінці?

* пшеничну
* *ячмінну*
* житню

На що була схожа чарівна квітка, яка виросла із зернини?

* *на тюльпан*
* на ромашку
* на маргаритку

У чому Дюймовочка плавала, як у човнику?

* *у пелюстці тюльпана*
* у шкаралупці волоського горіха
* на кленовому листочку

Хто перегриз стебло латаття й допоміг Дюймовочці врятуватися від жаб?

* рак
* *маленькі рибки*
* щука

Чому хрущ не залишив Дюймовочку у своєму домі?

* подумав, що вона забагато їсть
* вирішив, що у неї неприємний голос
* *йому здалося, що Дюймовочка негарна*

Польова миша дозволила Дюймовочці жити у неї за умови, що вона прибиратиме її помешкання і...

* *розповідатиме різні історії*
* співатиме пісень
* вголос читатиме газети

Що почула Дюймовочка, коли поклала свою голівку на груди ластівці?

* як вона дихає
* як вона тихо щебече
* *як стукотить її серце*

Чому Дюймовочка не захотіла летіти з ластівкою, коли вона видужала?

* їй сподобався кріт
* їй було затишно у помешканні польової миші
* *вона хвилювалася, що стара миша буде дуже сумувати за нею*

Чого найбільше боялася Дюймовочка перед весіллям з кротом?

* що він ніколи не побачить її красу
* *що вона ніколи не побачить сонечка*
* що у неї ніколи не буде друзів і подруг

Ким був ельф, якого зустріла Дюймовочка?

* принцом
* лицарем
* *королем*

**Запитання за казкою «Гидке каченя»**

Де висиджувала яйця качка?

* *у величезних лопухах*
* в очереті
* у лободі

Якої породи була найзнатніша качка на пташиному подвір'ї?

* італійської
* бразильської
* *іспанської*

Що має уміти добропорядне каченя?

* кланятися
* *шаркати лапками та широко їх ставити*
* плавати

На думку качки, її син дещо переріс, бо...

* *надто довго лежав у яйці*
* його далекою ріднею є індик
* він іншої породи

Ким вважав себе індик зі шпорами на ногах?

* королем
* *імператором*
* принцом

Чому такими зухвалими були два диких гусака?

* їх вважали красенями
* *вони нещодавно навчилися літати*
* вони були рідкісної породи

Ким пропонували стати гидкому каченяті дикі гусаки?

* *перелітним птахом*
* побратимом
* їхнім найліпшим другом

Чим вважали себе кіт і курка?

* *половиною всього світу*
* прикрасою світу
* найрозумнішими у світі

Чому так раділо каченя, коли зустрілося с дикими качками?

* вони не ображали його
* вони показали йому, як добувати їжу
* *вони не відштовхували його від себе*

Хто врятував гидке каченя, коли воно примерзло до криги?

* *селянин*
* лісник
* шинкар

Що вигукнуло гидке каченя, коли усвідомило, що стало прекрасним лебедем?

* «Життя прекрасне!»
* *«Про таке щастя я навіть не мріяв!»*
* «Яке щастя бути лебедем!»

**Запитання за казкою «Нове вбрання короля»**

Чому королю подобалися прогулянки?

* бо він любив природу і міг помилуватися красою місцевості
* бо на природі йому було цікавіше спілкуватися
* *бо під час прогулянки він міг показати усім своє нове вбрання*

На який період часу король мав особливе вбрання? *»*

* *на кожну годину*
* на кожен день
* на кожне нове заняття

Чому в столиці всі жили дуже весело?

* щодня проходили покази модного одягу
* *майже щодня приїздили гості з інших країн*
* щодня організовували бал

Скільки ткацьких верстатів поставили пройдисвіти?

* три
* *два*
* чотири

Пройдисвіти вимагали для роботи щирого золота і...

* *найтоншого шовку*
* ніжного оксамиту
* дорогої парчі

Кого першого король відправив подивитися на тканину?

* достойного вельможу
* першого радника
* *старого чесного міністра*

Почет короля радив пошити з тканини вбрання для...

* балу
* параду
* *урочистої процесії*

За словами пройдисвітів, вбрання було таким дивовижним, бо...

* сиділо точно по фігурі короля
* *не відчувалося на тілі*
* було дуже красивим

Король нагородив пройдисвітів титулами королівських придворних ткачів і...

* *лицарськими орденами*
* почесними королівськими грамотами
* дворянськими титулами

Ще жодне вбрання короля не викликало такого...

* обговорення
* *захоплення*
* таких пліток

Що зробив король, коли зрозумів, що він голий?

* швидко сховався у палаці
* наказав покарати пройдисвітів
* *довів урочисту церемонію до кінця*

**II частина.**

Конкурс малюнків на асфальті «Мій улюблений казковий герой»

МІСЦЕ ПРОВЕДЕННЯ: за сприятливих погодних умов — шкільне подвір'я. У дощову погоду конкурс може проходити у приміщенні, приміром, у кабінеті образотворчого мистецтва

УЧАСНИКИ: діти двох загонів, ведуча

ОБЛАДНАННЯ:

* у разі проведення конкурсу малюнків на шкільному подвір'ї:

- кольорова крейда

- грамоти для переможців

* у разі проведення конкурсу в приміщенні:

- папір

- матеріали для малювання (олівці, воскова крейда, фло­мастери, фарба, пензлі, склянки для води)

- грамоти для переможців

ЖУРІ:

* старший вихователь
* керівник гуртка образотворчого мистецтва табору
* старшокласники

ХІД КОНКУРСУ: діти малюють свого улюбленого казкового героя, а журі визначає переможців за номінаціями:

* найбарвистіший малюнок
* найвеселіший малюнок
* найоригінальніший малюнок тощо

**III частина.**

Казкова гра-вікторина «Як допомогти царівні Несміяні?»

МІСЦЕ ПРОВЕДЕННЯ: класна кімната

УЧАСНИКИ: діти двох загонів, ведуча

ОБЛАДНАННЯ:

* ілюстрації з казок
* портрети казкових героїв
* казкові атрибути
* магнітофон
* фонограма веселої пісні

ПРАВИЛА ГРИ-ВІКТОРИНИ: у грі-вікторині беруть участь **діти двох за­гонів.** Ведуча ставить запитання, а діти мають якнайшвидше підняти руку та дати правильну відповідь. За правильну відповідь кожна дити­на отримує **фішку.**

Наприкінці гри підраховують кількість фішок, отриманих кож­ною дитиною, та загальну кількість фішок, отриманих дітьми певно­го загону.

Команду-переможця та гравця-переможця нагороджують гра­мотами.

ХІД ГРИ-ВІКТОРИНИ

**Ведуча:** Увага! Увага! Ми отримали листа з Чарівного палацу: «Допоможіть! У Казковому королівстві сталася біда: ворожі сили захопили і посадили у темницю казкових героїв! Царська донь­ка постійно плаче і стала царівною Несміяною!

*Ведуча показує портрет царівни Несміяни, на якому та плаче.*

Цар просить усіх сміливців прибути до Чарівного палацу, навести лад у Казковому королівстві та повернути усмішку царівні Несміяні». Діти, підніміть руку, хто хоче відправитися на допомогу?

*Діти піднімають руки.*

Отже, сміливці знайшлися, але на чому вони мають вирушити до Казкового королівства? Давайте назвемо, **за допомогою чого пе­ресувалися різні казкові герої?**

**Діти** *[по черзі):*

Чобіт-скороходів!

Чарівного коня!

Сірого вовка!

Карети!

Килима-літака!

Ступи!

Мітли!

Летючого корабля!

Печі!

**Ведуча:** І ось ми біля воріт Чарівного палацу!

*Ведуча показує зображення Чарівного палацу.*

Але ворота зачинено. Вони зачаровані і відчиняться лише, якщо ми

скажемо **чарівні слова.** Назвіть, які ви знаєте чарівні слова! Мож­ливо, ворота і відчиняться...

**Діти** *(по черзі):*

«Крібле-крабле-бум»!

«Тахтібідох»!

«Бамбара, чуфара, скорики, морики»!

**Ведуча:** Погляньте — диво! Ворота відчиняються!

Ось ми заходимо до палацу. Тут видно сліди боротьби, а **речі**

**казкових героїв** — розкидані. Давайте згадаємо, *з* яких казок ці речі, і вирішимо, чи знадобляться вони для боротьби з ворожими силами.

*Ведуча показує «казкові» речі або їх ілюстрації.*

*Діти називають, який герой загубив цю річ,* з *якої вона казки,*

*а також висловлюють думку щодо того, чи стане ця річ у пригоді*

*при визволенні Казкового королівства від ворожих сил.*

**Діти** *(по черзі):*

Чарівне люстерко — *з* казки про Білосніжку. Нам воно навряд

знадобиться.

Золотий ключик — з казки про Буратіно. Золотий ключик може стати

у пригоді, якщо трапляться потаємні дверцята.

Кришталевий черевичок — його загубила Попелюшка. Він нам не

знадобиться.

Кресало — з казки «Принцеса на горошині». Його загубив сол­дат, воно

може стати у пригоді.

Горошина — з казки про Котигорошка. Вона нам не потрібна.

**Ведуча:** Зараз ми спустимося до темного підземелля. Тут за кожним

кутом, у кожній шпарині заховалися злі сили. Ми маємо ви­кликати їх на битву. Та для цього слід назвати їхні імена. Давайте згадаємо і назвемо **негативних героїв казок.**

**Діти** *(по черзі):*

Кощій Безсмертний!

Волан-де-Морт!

Змій Горинич!

Карабас Барабас!

Бармалей!

**Ведуча:** Скільки ворожої сили проти нас, але ми не злякалися, тому що маємо багато друзів! Згадайте **добрих казкових героїв,** щоб вони швидше прийшли нам на допомогу в боротьбі з ворожою силою. Що більше ви назвете добрих казкових героїв, то краще!

**Діти** *(по черзі):*

Котигорошко!

Кирило Кожум'яка!

Гаррі Поттер!

Хотабич! Айболить!

**Ведуча:** Як побачили ворожі сили, скільки помічників ми зібра­ли, то одразу злякалися та відступили. Тепер ми можемо **звільнити героїв казок,** яких вони тримали у темниці. Однак двері темниці відчиняться лише тоді, коли ви відгадаєте, хто за ними.

*Ведуча читає уривки з казок чи описи казкових героїв. Коли діти називають героя, вона показує ілюстрацію, на якій його зображено.*

* «Набридло йому на віконці лежати, він і покотився: з вікна

на травичку, з травички на доріжку...» *(Колобок)*

* Вона ще не знала, як це небезпечно: зупинятися у лісі і розмовляти з вовками... *(Червона Шапочка)*
* «Залилася сестриця сльозами, сіла під снопок, а козенятко  
  біля неї все скаче...» *(Сестриця Оленка та братик Іванко)*
* «Гуси-гуси, гусенята, візьміть мене на крилята...»  
  *(Івасик Телесик)*
* «У неї тільки дві ніжки! Жаль дивитися! — У неї немає вуси­ків! — Яка в неї тонка статура! — Фі! Вона зовсім, як людина!» *(Дюймовочка)*
* «Будь хто розгубиться, якщо прямо у повітрі перед ним пови­  
  сне людина, яка може літати без літака або навіть гвинтокри-  
  лу, а просто сама по собі. Повисне та ще й промовить: «Про­  
  бачте, чи можна тут приземлитися?» *(Карлсон)*
* Відгадайте, що за хлопчики у темниці? Вони обидва дерев'яні  
  і мають довгі носи. Але вони з різних казок. *(Буратіно і Пінокіо)*

Нарешті ми визволили з темниці всіх героїв і прийшли до ца­рівни

Несміяни, але вона все одно плаче. Розвеселити ми зможемо її лише тоді, коли **заспіваємо веселу пісню.**

*Звучить пісня на слова Михайла Пляцковського та музику Володимира Шаїнського «Улыбка». Усі разом співають.*

Подивіться! Царівна Несміяна усміхається!

*Ведуча показує портрет царівни Несміяни, яка усміхається.*

Ми не даремно прийшли у Казкове королівство. Тепер сюди знов повернулася радість! А це означає, що наша подорож добігла кінця!

**IV частина.**

Жартівливий конкурс-гра «Казковий експромт»

МІСЦЕ ПРОВЕДЕННЯ: шкільне подвір'я

УЧАСНИКИ: діти усіх загонів

ОБЛАДНАННЯ: два набори карток (за кількістю загонів, які беруть участь у конкурсі-грі) з назвами казкових героїв (наприклад, Ко­роль, Королева, Принц, Принцеса, Добра фея, Злий чаклун, Чарівний кінь, Море, Сонце, Вітер, Дерево)

ПРАВИЛА КОНКУРСУ-ГРИ: ведуча видає загонам набори карток з на­звами казкових героїв. Загони протягом 15 хвилин мають підготува­ти, а потім показати в ролях казки, в яких були б задіяні всі казкові герої, позначені на картках.

**V частина.**

Конкурс інсценованої казки

МІСЦЕ ПРОВЕДЕННЯ: актова зала

УЧАСНИКИ: діти усіх загонів

ОБЛАДНАННЯ:

* реквізит і костюми
* апаратура для музичного супроводу
* грамоти
* солодкі призи (за бажанням)

ЖУРІ:

* керівники гуртків
* старшокласники

ПРАВИЛА КОНКУРСУ: діти на сцені розігрують казки. Журі обирає переможців за номінаціями:

* найартистичніші;
* найліпші костюми;
* найдружніші (найбільша кількість учасників);
* найоригінальніші;
* найвеселіші тощо.

**Підсумки.**

Нагородження переможців