

## **Конкурсная программа «В некотором царстве, в некотором государстве»**

Ведущий: Вы любите сказки? И я люблю. Все люди на свете любят сказки. И любовь эта начинается с детства. Волшебные, весёлые и даже страшные – сказки всегда интересны. Читаешь, слушаешь – дух захватывает.

«Сказка – ложь, да в ней намёк, добрым молодцам урок». В сказке всегда есть урок, но урок добрый, чаще всего это дружеский совет. Сказка учит отличать добро от зла, хорошее от плохого.

Сегодня в марафоне участвуют команды..... Приветствие команд.

Конкурс 1. Разминка.

Ведущий задаёт вопросы командам. Команды отвечают. За каждый правильный ответ – 1 балл.

Как звали мальчика, чье сердце чуть было не превратилось в лёд. (Кай)

Каким был утёнок, пока не стал лебедем? (Гадким)

Самый круглый сказочный герой? (Колобок)

Всех излечит, исцелит... (Айболит)

Как звали девочку, которая в сказке совершила далёкое путешествие? (Герда)

Нос – особенная отличительная черта этого героя. (Буратино)

Кто помог Дюймовочке попасть в тёплые края? (Ласточка)

В кого превратился гадкий утенок? (В Лебедя)

Девочка с нетрадиционным цветом волос (Мальвина)

Знаменитый мальчик из современной английской сказки (Гарри Поттер)

Транспортное средство старика Хоттабыча (Ковер-самолёт)

У какой героини русских народных сказок длинная коса? (Варвара)

Дискотека, на которую собиралась Золушка (Бал)

Первое чудо золотой рыбки (Корыто)

Кто исполнял все желания Емели? (Щука)

Главный враг доктора Айболита (Бармалей)

У кого из сказочных персонажей Пушкина вся сила была в его бороде? (У Черномора)

Верный друг лисы Алисы (Базилио)

Что в голове у Винни-Пуха? (Опилки)

Имя девочки, спасшей брата Кая (Герда)

Конкурс 2. «Найди знакомые имена»

Каждой команде выдается табличка «Сказочные герои». В клетках таблички записаны имена хорошо знакомых ребятам героев детских книг и сказок. Но буквы имен записаны не всегда в одной строчке. Участники должны отыскать эти имена. Их восемь. (Время выполнения задания 1 минута). Данное задание оценивается в 5 баллов.

Конкурс 3. «Дополни имя сказочного героя»

Ведущий называет первую часть имени героя, а участники игры (по очереди) дополняют недостающее имя. За каждый правильный ответ – 1 балл.

1. Папа... Карло.
2. Домовенок... Кузя.
3. Доктор... Айболит.
4. Почтальон... Печкин.
5. Синьор... Помидор.
6. Карлик... Нос.
7. Царевна... Лебедь.
8. Железный... Дровосек.
9. Оле-... Лукойе.
10. Старик... Хоттабыч.

Музыкальная пауза

(исполнение песни из сказки, подготовленной одной из команд)

Конкурс 4. «Волшебные предметы»

В круг встают по 3 участника из команд, чередуясь с игроками из других команд. Далее звучит стихотворение — вступление к игре.

Предметы волшебные в сказках бывают,

Героев желанья они исполняют:

Ковер-самолет - над миром подняться,

Чудесный горшок - сладкой кашей питаться.

А ну-ка попробуй и ты, мой дружок,

Волшебных предметов набрать кузовок.

Вспоминай, не зевай, Те предметы называй.

Участники конкурса по очереди (по кругу) называют известные им волшебные предметы из сказок. Если игрок не может назвать волшебный предмет или повторяется, то он выходит из игры. Побеждает команда, чей игрок остался последним.

Назвать все предметы:

1. Волшебные предметы, исполняющие желания (волшебная палочка, лепесток, кольцо, волосок).
2. Предметы, говорящие правду и рассказывающие, что происходит (зеркало, книга, золотое блюдечко).
3. Предметы, выполняющие работу за героя (скатерть-самобранка, игла, меч-кладенец, дубинки).
4. Предметы, возвращающие здоровье и молодость (молодильные яблоки, живая вода).
5. Предметы, показывающие дорогу (камень, клубочек, перышко, стрела).
6. Предметы, помогающие герою преодолеть трудности, расстояние и время (шапка-невидимка, сапоги-скороходы, ковер-самолет)....

Конкурс капитанов 5. «Из какой сказки Г.Х. Андерсена предмет».

Капитанам команд выдаются карточки.

Зонтик («Оле-Лукойе»).

Санки («Снежная королева»).

Горошина («Принцесса на горошине»).

Скорлупа грецкого ореха («Дюймовочка»).

Бумажный кораблик («Стойкий оловянный солдатик»),

Крапива («Дикие лебеди»),

Сундук («Сундук-самолет»).

Конкурс 5. «Сказочный переполох»

Перепутались названия сказок. Начался переполох. Царевна стала Хаврошечкой, Кощей - Ясным соколом. Не должно быть беспорядка в сказках. Получите карточки с названиями сказок и соедините начало и конец названий сказок.

Команды выполняют задание без капитанов.

«Сказочный переполох»

«Жар-птица и Серый Волк».

«Царевна Хаврошечка».

«Иван-царевич и Василиса-царевна».

«Крошечка-лягушка».

«Финист Бессмертный».

«Кощей - Ясный сокол».

Конкурс 6. «Хоровод сказок»

По началу текста узнайте русскую народную сказку.

Каждая команда получает карточки. Один из игроков команды знатоков зачитывает текст и отвечает.

1. «В некотором царстве, в некотором государстве жил да был царь с царицею; у него было три сына - все молодые, холостые, удальцы такие, что ни в сказке сказать, ни пером описать...» («Царевна - лягушка».)

2. «Жил-был царь Берендей, у него было три сына, младшего звали Иваном. И был у царя сад великолепный; росла в том саду яблоня с золотыми яблоками...» («Иван-царевич и Серый Волк».)

3. «В некотором царстве в давние времена жили-были в маленькой избушке дед да баба, да дочка, и была у нее кукла...» («Василиса Прекрасная».)

4. «Жил-был старик, у него было три сына. Старшие занимались хозяйством, были тороваты и щеголеваты, а младший, Иван-дурак, был так себе - любил в лес ходить по грибы, а дома все больше на печи сидел. Пришло время старику умирать...» («Сивка-Бурка».)

«Кто здесь живет?»

Каждая команда получает карточки. Один из игроков команды знатоков зачитывает текст и отвечает.

Это пристанище расположено на крыше дома. И в нём есть что посмотреть : на полу вишнёвые косточки, ореховая скорлупа и обёртки от конфет. Кто хозяин этого дома? (Карлсон)

Это строение по команде поворачивается к лесу задом, к гостю передом, а его хозяйка чует «русский дух». (Баба Яга)

В этом ветхом-ветхом пристанище у самого синего моря жили они 30 лет и 3 года. (Старик и старуха)

У одного из них домик сделан по-быстрому из соломы, у другого более прочно – из веток и прутьев, а вот у третьего – каменный дом с крепкой дверью. Назовите всех жителей. (Ниф-Ниф, Наф-Наф, Нуф-Нуф)

Музыкальная пауза.

(исполнение песни из сказки, подготовленной одной из команд)

Задание-конкурс «Рассказ по кругу»

Ведущий читает рассказ, а участники, двигаясь по кругу, изображают всё, что слышали.

«Карусель сказок»

Мы отправляемся в сказочную страну «Лукоморье». Для этого вы надеваете на голову богатырский шлем, подвязываете на пояс меч-кладенец, запрягаете своего богатырского коня Сивку-Бурку. Конь запрокидывает голову, весело ржет и бьёт копытом.

Вы вскочили в седло, свистнули, хлестнули коня плетью и галопом выехали со двора. Вы едете по темному непроходимому лесу. Вдруг с ветвей на вас

капает огромная ...капля росы. Толстые колючие ветки преграждают вам путь, сквозь них очень трудно пробираться. Тогда вы громко кричите «Но»; конь прыгает и... благополучно приземляется на другой стороне оврага.

Но вот лес, наконец-то, кончился. Перед вами – огромный дуб. И тут раздаётся оглушительный свист. Это свистит Соловей-Разбойник. Деревья склоняются к самой траве, пыль поднимается столбом, попадает вам в глаза. Ваш конь падает на колени. Сопrotивляясь ветру, вы с трудом раскручиваете над головой огромную палицу и бросаете её в Соловья-Разбойника, А сами падаете без чувств.

Аплодисменты!!!

Подведение итогов. Слово жюри. Награждение.