**Сценарий игры-путешествия**

**«Планета детства» для учащихся 5 классов**

*Автор сценария:*

 *Заместитель директора по УВР*

 *Ильенко Н.И.*

*Методист по СПДПО*

*Капаева А.И.*

*Звучит легкая музыка. К назначенному времени делегации собираются в СЦДТ. Организаторы делят прибывшие делегации на подгруппы.*

*Команды выстраиваются на построение. Выходят ведущие.*

 Добрый день, дорогие друзья!Здравствуйте, дорогие ребята и уважаемые взрослые.

Мы приветствуем вас на нашей игре, которая называется «Планета Детства». Эту игру мы организовали для вас, юных пионеров, которых совсем еще недавно мы принимали в ряды городской общественной организации «Юная Россия».

Сегодня вас ждет интересное путешествие по необычной планете в поисках клада. А клад этот достанется только тем, кто не боится трудностей, умеет дружить и помогать товарищам.

Сокровища планеты могут отыскать только самые активные, самые дружные, самые веселые ребята. Вы ведь именно такие?

*Дети отвечают «Да!»*

Лично я уже убеждена в том, что наши ребята самые лучшие.

Но правила игры таковы, что девчонки и мальчишки должны будут пройти испытания, прежде чем откроют все тайны планеты Детства.

На этой, еще не открытой планете есть Совет старейшин, совет очень мудрых взрослых, которые будут сегодня оценивать вашу работу. Представляем их вам.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

А теперь мы проверим готовность команд к игре. Рапортуют лидеры школьных детских общественных организаций.

Внимание, смирно!

Команда Детской общественной организации школы № 1 «\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_» к игре-путешествию «Планета детства» готовы?

*Лидер отвечает «Готовы»*

Команда Детской общественной организации школы № 2 «Свободная ребячья республика» к игре-путешествию «Планета детства» готовы?

*Лидер отвечает «Готовы»*

Команда Детской общественной организации школы № 3 «Олимпия» к игре-путешествию «Планета детства» готовы?

*Лидер отвечает «Готовы»*

А теперь о правилах игры. Ребята, слушайте внимательно!

Ваши школьные команды мы поделили на две поисковых группы, которые независимо друг от друга будут путешествовать по нашей планете в поисках клада и собирать волшебные жетоны. В конце путешествия количество жетонов двух поисковых групп одной школьной команды будут суммироваться. Таким образом, команда, набравшая наибольшее количество очков, станет победительницей. Поэтому важной задачей каждой из поисковых групп быть внимательными, активными и дружными при выполнении заданий. Ваши вожатые и лидеры будут вам помогать, но не подсказывать! Та группа, которая быстрее всех пройдет по всему маршруту, получит дополнительный жетон, что может повлиять на общий результат!

Каждой из групп мы раздали маршрутные листы, с помощью которых вы будете ориентироваться на нашей планете. Задания в каждой местности вы должны будете проходить строго по порядку, указанному в маршрутном листе. В одной из местностей планеты скрыто сокровище, которое вам необходимо отыскать.

Итак, если все готовы, мы будем начинать. Желаем всем удачи!

Три, два, один! Путешествие начинаем!

*Дети разбегаются по станциям.*

***Станции***

1. **Река Дружбы**

Участникам предлагается вспомнить как можно больше песен о дружбе, пословиц о дружбе, а также продолжить предложение: дружба – это…

Чем больше песен, пословиц и слов вспомнят и придумают дети, тем больше жетонов заработают.

1. **Роща Песенная**

Участникам предлагается вспомнить как можно больше песен со словами «лето», «солнце», «школа», «родина» и исполнить по куплету этих песен. Чем больше песен вспомнят дети, тем больше жетонов заработают

Во второй части задания дети разучивают песню \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. За это задание дается 3 дополнительных жетона.

1. **Ручей Веселый**

*«Коллективный рассказ»*

Участникам необходимо связать слова: сейф, яйцо, ложка, стакан, борщ, диван, ручка, пионер, игрушка, сухарик в единый рассказ из 5 предложений. При этом необходимо использовать как можно меньше других слов, предлогов. На составление дается 3 мин. Лишние слова считаются, и заносятся в оценочный лист. Лучшей становится та команда, у которой окажется меньшее количество лишних слов.

1. **Залив Удачи**

*Игра «Счастливый случай»*

Команда бросает игровой кубик (кубик сделан из большой картонной коробки, обклеенной со всех сторон цветным скотчем). На 4 гранях кубика нанесены единицы, на одной грани кубика нарисован ноль, еще на одной – подкова. Если на верхней грани кубика выпадает единица, то за правильный ответ на вопрос, заданный ведущим, команда получает 1 балл, если выпадает подкова – это означает, что команде повезло, у нее «счастливый случай» и за правильный ответ на тот же вопрос она может получить три бала, но если выпадает ноль – это означает, что за ответ жетон не начисляется. В процессе игры каждая команда кидает кубик 10 раз.

Вопросы:

1. У какого слона нет хобота? (у шахматного).
2. Что случилось 31 февраля? (Такого дня нет).
3. Крышка стола имеет 4 угла. Один угол отпилили. Сколько углов стало? (пять)
4. Чем кончается день и ночь? (мягким знаком).
5. Домашний Дед Мороз. (холодильник).
6. Назвать автора: «Вороне где-то бог послал кусочек сыра». (Крылов).
7. Какой страшный зверек падок до малины? (медведь).
8. Продукт, который получают из свеклы и тростника? (сахар).
9. Какое топливо добывают на болоте? (торф).
10. Костюм космонавта? (скафандр).
11. Какой город летает? (орел)
12. Что делает еж зимой? (спит)
13. Что идет, не двигаясь с места? (время).
14. Какая из нот не нужна для компота? (соль).
15. Кто говорит на всех языках? (эхо).
16. Ночью указывает путь кораблям? (маяк).
17. Название какого овоща произошло от латинского слова «капут»? (капуста).
18. Какие ноги длиннее у жирафа: передние или задние? (одинаковые).
19. Сколько дней в високосном году? (366)
20. Что можно увидеть с закрытыми глазами? (сон).

Подсчитывается общее количество баллов.

*Игра «5 из 36»*

Игровое поле разделено на 36 квадратов (по 7 квадратов каждого из 5 цветов и 1 – белый приз).

На 10 любых разноцветных квадратах изображены звездочки. В начале квадраты закрыты карточками. Участнику предоставляется право открыть 5 карточек. Если это будут карточки со звездочкой, или карточка – П, то участник получает приз (например, 5 жетонов).

1. **Болото Пассивности**

 **"***Кидалово".* На полу раскладываются обручи на разном расстоянии от линии старта. В каждом обруче помещены цифры 10,8,6,4,2, которые соответствуют удаленности обруча от участника. Участники должны по очереди кидать груз. Сумма всех бросков складывается. Количество жетонов определяется так: количество очков делится на 2.

*«Конкурс рекордов»* Кто больше всех попрыгает на скакалке, набьет мячик на ракетке. Количество жетонов определяется так: количество очков делится на 2.

1. **Горы Игр**

Примерные игры:

* Придумать 5 видов товаров, которые могут продаваться в новом магазине «Все для прогульщиков», и объяснить, почему.
* Скороговорки:

– Бык, бык, белый бок, бегал с булкой на лужок.

– Еле-еле ель Егор затащил к себе во двор.

– Жаба, журавль и желтый жучок

В гости к ежихе шли на лужок,

Чтобы пришила на место портниха

Буковку Ш и в лесу стало тихо.

– Мало мыло мылилось, а вода вся вылилась.

– Четверть часа чиж чижихе

Пел частушки на плющихе,

Черный кот, большой чудак,

Влез послушать на чердак.

– Кукушка кукушонку купила капюшон. В капюшоне кукушонок смешон.

– Четыре чёрненьких чумазеньких чертёнка

Чертили чёрными чернилами чертёж.

– Течёт речка, печёт печка.

– Не жалела мама мыла.

Мама Милу мылом мыла.

Мила мыла не любила,

Мыло Мила уронила.

– Были галчата в гостях у волчат.

Были волчата в гостях у галчат.

Нынче волчата галдят, как галчата,

И, как волчата, галчата молчат.

* Игра «Укрась слово». За одну минуту следует набрать как можно больше прилагательных, которые подходят к данному существительному. (Слова – кошка, среда, школа, книга)
* Логические задачи.

– через 4 точки, лежащие на плоскости, провести замкнутую линию, состоящую из трех отрезков;

– из 6 спичек построить 4 равносторонних треугольника со сторонами, равными длине спички;

– Два охотника на привале варили суп. Один положил в котелок 4 перепелки, другой – 2. К ним подошел третий, без добычи. Суп съели втроем. Третий оставил 60 рублей и пошел своей дорогой. Как должны поделить эти деньги оставшиеся охотники?

* Игра-тест «Как использовать?». Участникам раздается бумага и ручки. Предлагается за 1 мин. Придумать как можно больше применений газеты. За каждый вариант ответа дается 1 жетон.
* Игра «Я знаю три…». Ведущий говорит, например, следующую фразу: «Я знаю три имени девочки на букву К». Затем кидает кому-либо мячик, то должен быстро назвать имена на эту букву и сам дать задание другому игроку. Время игры: 2-3 мин.
1. **Сказочный Лес**

*Викторина по сказкам*

Участникам предлагается ответить на 5 вопросов. За каждый правильный ответ они получают жетон. Варианты вопросов:

* Отец деревянного мальчика? – Папа Карло.
* Личный транспорт Бабы-Яги? – Ступа/Помело.
* Кто говорит волшебные слова: «Сим, Сим, откройся!»? – Али-баба.
* Какой ключик получил Буратино от черепахи Тортилы? – Золотой.
* Фрукт, которым отравили принцессу? – Яблоко.
* С помощью этого предмета главный герой сказки нашел свое счастье – мудрую жену, которая была заколдована. – Стрела.
* Она пришла к нам из сказки Андерсена. Ее имя означает меру длины, равную всего 2,5 см. Как ее зовут? – Дюймовочка.
* В какой сказке действуют следующие живые персонажи: Луковица, Помидор, Вишня, Лимон, Тыква, Апельсин? – Приключения Чипполино.
* Игрушка – главный герой книги, которому дали очень смешное имя, потому что он упал со стола. – Чебурашка.
* Мальчик с деревянным носом? – Буратино.
* Сколько было поросят, в сказке Сергея Михалкова? – Три.
* Сколько разбойников перехитрил Али-Баба? – Сорок.
* На какое слово Незнайка не смог придумать рифму ? (Пакля)
* В каком городе жил Незнайка? (В Цветочном городе)
* Где Винни-Пух нашел хвост? (На двери у Совы)
* У кого в дверях застрял Винни-Пух? (У Кролика)
* Экзамен по какому предмету сдавал Волька Костыльков и провалился? (По географии)
* Как звали мальчика, которого Старик Хоттабыч заставил лаять? (Гога)
* Какое лекарство предпочитал Карлсон? (Варенье)
* Любимое животное Фрекен Бок? (Кошка Матильда)
* Сколько заплатил Буратино за обед в харчевне "Трех пескарей"? (Ни сольдо)
* Сколько дней пролежали деньги Буратино на Поле чудес? (Ни дня)
* Что послужило выкупом за жизнь Маугли? (Буйвол)
* Как звали мудрого жителя джунглей? (Слон Хатхи)
* За кем побежала Алиса в страну чудес? (За кроликом)
* Кого подарили в чайнике? (Мышь Соню)
* Кого маленькая разбойница дала в помощь Герде? (Оленя)
* Осколок чего попал в глаз Каю? (зеркала троллей)
* Кто помог Чиполино освободить своих друзей из тюрьмы? (Крот)
* За что отца Чиполино посадили в тюрьму? (Он наступил на мозоль принцу Лимону)

*Инсценировка сказки:*

Командам предлагается сыграть на сцене сказку, которую будет читать ведущий. Он заранее назначает роли участникам команды. Оценивается артистичность, активность детей. Команды могут заработать дополнительные 5 баллов.

**Действующие лица:** *Цыган-вор, конь, пес, деревья, хозяйка, хозяин.*

Ночь, завывает ветер. Раскачиваются деревья… Между них пробирается цыган-вор. Он ищет конюшню, где спит конь. А вот и конюшня. Ему что-то снится, он слегка перебирает копытом и тоненько ржет. Недалеко от него спит, свернувшись клубком, пес… Он дремлет, иногда открывая то один глаз, то другой.

Деревья шумят, и из-за шума не слышно, как цыган-вор пробирается в конюшню. Вот он хватает коня за уздечку... Пес отчаянно залаял... Цыган уводит коня.

Пес так и заливается лаем. Выбежала на тот шум из дома хозяйка, заохала, запричитала. Она зовет мужа. Выскочил с ружьем хозяин и стреляет в воздух...

И цыган убегает... Хозяин берет коня и ведет его в стойло. А пес так и прыгает от радости.

Деревья шумят, и ветер продолжает завывать... Хозяин гладит коня, бросает ему сена и уходит с хозяйкой в дом. Все успокаивается. Спит пес, стоя засыпает конь. Он изредка вздрагивает и тихо ржет...

1. **Танцевальная Поляна**

Разучивание массовых детских танцев «Веселые утята», «Макарена», «Летка-енька». За активность и правильное выполнение движений – жетоны.

*После прохождения станций подсчитываются жетоны,*

*определяются места. Команды выстраиваются на награждение.*

*Ведущая 1:* Вот и открыли мы с вами неизвестную ранее планету Детства.

*Ведущая 2:* Планету, где все могут веселиться, играть, дружить и познавать что-то новое и интересное.

*Ведущая 1:* Теперь осталось выяснить, что же за сокровище мы с вами отыскали. Каждая из поисковых групп нашла конверт с частью изображения. Мы составили все его части и вот что у нас получилось.

*Демонстрация картины*

*Ведущая 2:* Вот такая наша планета Детства, где дружат взрослые и дети, где всегда безоблачно и светло. Так давайте же и мы будем понимать, уважать друг друга и помогать друг другу, чтобы жизнь наша была всегда наполнена светом и теплом.

*Ведущая 1:* Ну а теперь самый волнующий момент. Жюри оглашает результаты.

*Подведение итогов. Награждение.*

*Ведущая 2:* Наше путешествие подошло к концу. До свидания!

*Ведущая 1:* До новых встреч!