

КВН по сказкам Г.Х. Андерсена

Цели:

- Уточнить и расширить знания детей о сказках Г.Х. Андерсена.
- Развивать интерес к творчеству Г.Х. Андерсена; навыки коммуникативного общения.
- Воспитывать у учащихся чувство коллективизма, сплоченности, умения работать в команде.

Оборудование: интерактивная доска, презентация к игре, иллюстрации учащихся по сказкам Г.Х. Андерсена, дипломы, маркеры.

Ход игры

Ведущий:

Затей у нас большой запас!
А для кого они? Для Вас!
Мы знаем, вы любите игры и песни.
Загадки и пляски.
Но нет ничего интересней,
Чем наши волшебные сказки!

Ведущий: Ребята, любите ли вы сказки? А любите вы играть? Сегодня мы поиграем и вспомним сказки, а заодно проверим, как хорошо вы их знаете.

Ведущий: В сегодняшней игре участвуют две команды. Названия команд узнаем сейчас, разгадав загадки.

Участница 1 команды:

Девочка спит и пока что не знает,
Что в этой сказке ее ожидает:
Жаба под утро ее украдет,
В нору упрячет бессовестный крот...
Впрочем, довольно. Нужна ли подсказка?
Кто это девочка? (*Дюймовочка*)

Участница 2 команды:

Налетела злая вьюга,
Герда потеряла друга:
В царство льда умчался Кай.
Герда! Герда! Выручай!

Вьюга кружит вправо, влево
В сказке... (*Снежная королева*)

Ведущий: Сегодня у нас играют две команды: «Дюймовочка» и «Снежная королева». Кто автор этих сказок? Автор этих сказок – великий датский писатель Г.Х. Андерсен. *Слайд №1*

Ведущий: *Слайд №2*

- Родился 2 апреля 1805 года в семье сапожника и прачки.
- С детства писал стихи, трагедии, пел и декламировал.
- Мечтал стать актёром.
- Лишь в 18 лет пошёл учиться в гимназию.
- Закончил университет.

Ведущий: *Слайды № 3 - 9*

- Всемирную известность приобрёл в 1835 году после издания сборника «Сказок, рассказанных для детей».
- Всего написал 170 сказок.
- В России известен стал ещё при жизни: «Я рад, что мои произведения читаются в великой России».
- **2 апреля – международный день детской книги.**
- Учреждена международная премия Андерсена за создание лучшей книги для детей.
- Вручается золотая медаль с профилем Андерсена.

Ведущий: А теперь начнем игру. Перед вами игровое поле с 9 заданиями (перечисляются названия конкурсов). За ходом игры будет следить жюри (представляем), которое за каждый правильный ответ ставит 2 балла. Жюри будет подводить итоги после каждого конкурса. (С какого конкурса начнется игра и ее порядок определяют сами команды по ходу игры. Выбирается капитан, который после совещания будет оглашать решение команды.)

Задания к конкурсам:

1. Конкурс «Конструктор».

Каждая команда получает листок со словом – РУСАЛОЧКА. Необходимо образовать новые слова из букв, входящих в данное слово. Во время этого конкурса – музыкальная пауза. Времени на задание дается столько, сколько длится музыкальная пауза. Зрители после проверки команд могут принести командам дополнительные баллы, назвав слова, которые не назвали команды. (ус, сало, ручка, улочка, рука, русло, оса, коса)

2. Конкурс «Черный ящик»

1 команда –

а) Этот предмет был у одного героя сказок Андерсена. Он мог быть цветным и чёрным.

б) Носил этот предмет под мышками.

в) Он раскрывал его ночью над детьми. (*зонтик*)

2 команда –

а) Это частичка большого предмета, принадлежавшего троллю.

б) Это частицы большого зеркала (*осколок*)

3. Конкурс «Сказочный театр»

Команды показывают отрывки из сказок, свое домашнее задание, команде-сопернице нужно отгадать сказку.

1 команда («Снежная королева»)

Выходит Герда и Снежная королева.

Герда. Что это? Одна снежинка росла – росла. И превратилась в ослепительную красавицу! На голову и плечи её будто накинуто покрывало из миллиона снежинок. А одежда её из блестящего голубоватого льда. А глаза сияют как звёзды. До чего же хороша!

Снежная королева. Знаешь, кто я? Я – повелительница снегов и метелей. Живут в ледяном дворце на Севере среди вечных снегов. Мне служат тролли.

Герда. Это ты украли моего названного братца Кая! Я догадываюсь, кто ты!

Снежная королева. Да, это я забрала с собой Кая! Он прицепил свои салазки к моим большим и красивым саням! Это значит, что он не узнает бедствий и несчастья, холода и мучений совести. Он будет счастлив! Осколок волшебного зеркала троллей поможет ему забыть обычных людей и подружиться со мной.

Герда. Нет, нет! Так не должно быть! Если человек попал в беду, ему нужно постараться помочь. Я спасу тебя, мой названный братец Кай!

2 команда («Стойкий оловянный солдатик»)

Карлик. Солдатишка, куда ты идёшь, опираясь на ружьё? Лучше останься в коробке!

Солдат. Я иду посмотреть на прекрасную танцовщицу.

Карлик. Я знаю, она живёт в картонном замке. А напротив замка лежит зеркало, и она танцует на этом зеркале, а потом опять прячется в замке.

Солдат. А ещё на ней золотое платье, и вообще она прекрасна!

Карлик. Тебе же трудно идти к картонному замку на одной-то ноге!

Солдат. Нет, я пойду. И мне ничуть не тяжело на одной ноге! Подумаешь, что олова немного не хватило, и у меня вышла только одна нога... Нас много в коробке, таких солдатиков, все мы сыновья одной оловянной ложки. Но одноногий только я один.

Карлик. Не ходи к картонному замку, Солдат! А то тебе придётся очень плохо!

Солдат. Но мне так нравится эта картонная плясунья, что за возможность постоянно видеть её я охотно отдал бы все на свете!

4. Конкурс «Бюро находок».

Каждая команда получает листок с заданием. Из какой сказки каждый предмет первого столбика? Нужно соединить предметы из левого столбика, с названием сказок из правого столбика.

Скорлупка грецкого ореха	Стойкий оловянный солдатик
Зонтик	Дюймовочка
Санки	Снежная королева
Крапива	Свинопас
Бумажный кораблик	Дикие лебеди
Музыкальный горшочек	Оле-Лукойе

Пока команды распределяют предметы по сказкам, идет игра со зрителями «Угадай сказку по ключевым словам»

- Утка, яйцо, мечта, лебедь (*Гадкий утенок*)
- Коробка, кораблик, танцовщица, тролль (*Стойкий оловянный солдатик*)
- Шторм, корабль, бабушка, принц (*Русалочка*)
- Разбитое сердце, разбойница, принц и принцесса, девочка и мальчик (*Снежная королева*)
- Старая ведьма, три собаки, три сундука (*Огниво*)
- Кровать, 12 тюфяков, горошина (*Принцесса на горошине*)
- Цветок, колыбелька, две жабы, крот, ласточка (*Дюймовочка*)

5. Конкурс «Кроссворд».

Каждая команда получает листок с кроссвордом.



6. Конкурс капитанов «Кто лишний?»

На экране иллюстрации к сказкам. Все ли эти сказки принадлежат перу Андерсена?

1. «Красная шапочка», «Дюймовочка», «Свинопас», «Вини-Пух», «Принцесса на горошине».
2. «Царевна – лягушка», «Гадкий утенок», «Золушка», «Снежная королева», «Огниво».

7. Конкурс «Узнай героя».

Команде «Дюймовочка»

Одет он чудесно: на нём шёлковый кафтан, только нельзя сказать, какого он цвета, - он отликает то голубым, то зелёным, то красным, смотря по тому, в какую сторону повернётся. Под мышками у него по зонтику... (*Оле-Лукойе*)

Это была женщина, закутанная в тончайший белый тюль, сотканный, казалось из миллионов снежных звёздочек. Она была так прекрасна и нежна, но изо льда, из ослепительно сверкающего льда, но всё же живая! Глаза её сияли, как две ясных звезды, но не было в них ни теплоты, ни покоя... (*Снежная королева*)

Команде «Снежная королева»

У ворот стояла она. Боже мой, на кого она была похожа! Вода ручьями стекала с её волос и с платья прямо на туфельки. Бедняжка была такая мокрая, как будто её вытащили из реки. (*Принцесса на горошине*)

Их было шестеро, все прехорошенькие, но милее всех самая младшая, с кожей чистой и нежной, как лепесток розы, с глазами синими и глубокими, как море. Только у неё, как впрочем, и у остальных ног не было... *(Русалочка)*

8. Конкурс «Кто сказал?»

Определите какому сказочному герою принадлежат эти слова?

- Тебя больше не будут называть Дюймовочкой . Это некрасивое имя, а ты такая хорошенькая! Тебя будут звать Майей. *(Эльф)*
- Какой же это индюшонок? Вон как славно гребёт лапками! И как прямо держится! Нет, это мой собственный сын. *(Мама-утка)*
- Благодарю тебя, милая крошка! Я так хорошо согрелась. *(Ласточка)*
- Слушай, дружище! Ты такой чудной, что на тебя смотреть весело. Хочешь дружить с нами ? *(Дикие утки)*
- Вот какая славная жена будет моему сынку! *(Жаба)*
- Оставайся у меня на зиму, только смотри хорошенько убирай мои комнаты и рассказывай мне сказки . Я до них большая охотница . *(Полевая мышь)*

9. Конкурс «Игра со зрителями».

«Анаграммы» Разгадайте анаграммы и угадайте героев сказок.

ТУКОНЁ – утёнок

АССЕЦНИРП – принцесса

БОЙРАЗНИЦА – разбойница

САПОНИВС - свинопас

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ. НАГРАЖДЕНИЕ