



СЦЕНАРІЇ СВЯТ У ПОШУКАХ СКАРБІВ

Коментар: до заходу приміщення класу прикрашають святковими атрибутами (штучними квітами та гілочками рослин, повітряними кульками, дитячими малюнками із зображенням екзотичних південних рослин, птахів, тварин, пейзажів тощо); ведучі свята готують відповідні сценічні костюми.

Обладнання: аркуш ватману, на одному боці якого зображений ребус, а на іншому — імпровізована мапа острова скарбів; ручка або олівець із пером; корабельний журнал із написаними в ньому прізвищами та іменами учнів класу; згорнуті записки з підказками; маски або шапочки мавпочки та папуги; картонні таблички зі складами; аудіоапаратура; гімнастична лава; гімнастичні палиці; конверти; картонні кружечки з літерами слова ДРУЖБА.

ДІЙОВІ ОСОБИ

Ведуча (*учитель*)

Пірат Жек Горобець (*хлопчик зі старших класів*)

Капітан (*дівчинка зі старших класів*)



Хід заходу

Звучить будь-яка мелодія пісні «Веселий вітер» (із кінофільму «Діти капітана Гранта») (Трек 1.).

Ведуча звертається до учнів.

Ведуча

Другокласники! Дівчатка та хлоп'ята!
Розважальне та чудове свято
Нині, друзі, всіх чекає нас,
І його вже розпочати час!

Лунають фанфари. (Трек 2.)
Ведуча продовжує розмову з дітьми.

Мабуть, ви всі погодитеся з тим, що будь-яке свято стане значно цікавішим із чарівними персонажами легенд, або казок, або пригодницьких історій. Такі герої будуть сьогодні в нас ведучими. Зустрічаймо ж їх!

Лунає мелодія «Веселий вітер». Перед дітьми з'являються ведучі — пірат Джек Горобець та Капітан.

Джек *(вклоняється, знімаючи капелюха)*

Я дуже бачити всіх радий,
Прийміть вітання від пірата,
Від мене, Джека Горобця —
Від мореплавця-молодця,
Що любить тайни і пригоди!
Як ви щодо пригод? Не проти?

(Діти дають заперечну відповідь.)

Капітан

Привіт, дівчатка й хлопчаки!
З вас вийдуть славні моряки.
Для мене, тобто капітана,
Команда необхідна славна,
Кого в команду записати?
Тих руку я прошу підняти!

Діти називають себе. Капітан дістає корабельний журнал, у якому заздалегідь написані імена учнів класу, та ручку або олівець, до якого зверху прилаштована велика пір'їна. Лунає неголосна жвава музика. Джек по черзі називає дітей, відповідні учні підходять до Капітана й розписуються пером в імпровізованому корабельному журналі навпроти своїх прізвищ.

Джек. Ну ж бо, вирушаймо вже!

Ведуча. Зажди!

Скажіть, ця подорож куди?
 Адже всі діти зараз ждуть
 Пояснення: куди ця путь,
 Яка мета цих мандрів, Джеку?

Джек

Ну що ж... Ця подорож далека.
 Ось все, що зараз я скажу.
 А втім, вам ребус покажу:
 Хай його хлопці та дівчата
 Самі зуміють розгадати.

Джек розгортає аркуш ватману, на якому зображений ребус.



Капітан. Це — перше випробування для вас, мої друзі: випробування на кмітливість. Завважте: відповідь ви маєте дати всі разом, хором: тільки тоді вона буде захищеною.

Учні розглядають ребус і, радячись усі разом, знаходять слова, зашифровані в ньому. (За необхідності впоратися з ігровим завданням класу допомагає ведуча.) Після цього діти за командою ведучої голосно та виразно вимовляють знайдені слова «Острів скарбів».

Джек та Капітан повертають аркуш зворотним боком та показують намальовану на ньому карту острова скарбів.

Капітан

Ось він, оцеї чарівний острів!
Та скарб знайти на нім непросто,
Не всім, не кожному під силу.
Ця справа, непросте це діло!

Джек. Але ви у нас молодці! Якщо й надалі будете такими кмітливими, дружними та наполегливими, скарби ми відшукаємо неодмінно. Хоча, щоб стати володарями скарбу, треба буде виконати ще чимало завдань, подолати багато перешкод, розкрити різні таємниці...

Капітан. Кожна вирішена справа надасть вам право отримати підказку для пошуку скарбу, ключем до якого стануть чарівні конверти. Коли у вас будуть усі шість конвертів, тоді й довідається, який саме скарб ви знайшли.

Джек

А тепер, мої малятка,
Вам для розуму зарядка:
Я почну казати фразу,
Ну, а ви швиденько разом,
Щойно я спинюся, — вмить
Думку хутко докажіть!

Гра «Заверши думку»

Джек

Диво-острів на просторі,
В океані, в синім ... (*море!*)
Це відомо і логічно,
Що впадає в море ... (*річка!*)
Що впадає до ріки?
Срібні та дзвінки... (*струмки!*)

Капітан

Усе правильно, все точно!
(*Плескає в долоні.*)
Станьте, моряки, струмочком!

Рухлива гра «Струмок»

Гравці стають парами, узявшись за руки. Підняті вгору руки утворюють «коридор». У залежності від розмірів ігрового простору гравці рухаються прямо або по колу. За сигналом ведучих перша пара, нахилившись, проходить через «коридор» із піднятих рук і прямує проти ходу колони. Діставшись кінця, перша пара стає останньою, знову піднявши руки. Таким чином гра триває доти, доки всі пари не пройдуть «коридор».

(Гра проводиться в супроводі мелодії пісеньки «Усмішка» з мультфільму «Крихітка енот».) (Трек 3.)

Можна ускладнити ігрове завдання, обмеживши час для його виконання (наприклад, 1 хвилину). У такому випадку використовується секундомір або пісочний годинник.

Ведуча. Наш клас успішно впорався з випробуванням на спритність, отже, виборів право на отримання першої підказки.

Капітан (дає одному з учнів згорнуту записку)

Заслужили — і будь ласка:
Ось найперша вам підказка.

Діти розгортають записку, в якій вказане місце розташування першого конверта (наприклад: «на другій полиці книжкової шафи, справа»). Учні знаходять конверт і передають його ведучій, але не розкривають.

Джек

Дізнатися хочемо ми,
Чи гарні фантазери ви,
Чи ви здатні, милі діти,
Дивний острів уявити?
Хто на вигадку здоровий,
Той здобудеться на слово.

Гра-фантазія «Дивний острів»

Учні присідають у коло навкруг Джека. Дітям пропонується, задіявши власні уяву та фантазію, дібрати та назвати якомога більше слів, відповідаючи на запитання пірата.