



# СЦЕНАРИЙ ШКОЛЬНОГО ПРАЗДНИКА «ДЕНЬ МУДРЕЦА»

## Методическая разработка-рекомендация

**Т. ПОПОВА**

### **Цель**

*Организация досуга младших школьников*

### **Направленность**

*Предназначена для завуча и учителей начальной школы  
образовательных учреждений*

### **Пояснительная записка**

Для организации досуга младших школьников написано множество сценариев, которые решают те или иные задачи. Ребята всегда ждут от взрослых чего-то необычного и увлекательного. Какие-то мероприятия оправдывают их ожидания, а какие-то оставляют желать лучшего. Непросто бывает организовать праздничную обстановку, которая позволила бы ребятам в атмосфере творчества и сотрудничества получить удовольствие, проявить себя и свои способности, узнать много нового и интересного. Успешность подобного мероприятия всегда зависит от множества мелочей, требует серьезной подготовки, а самое главное — интересного сценария. Можно, к примеру, организовать во время каких-нибудь каникул или в любое другое время праздник «**День мудреца**». Его сценарий прост и доступен, здесь, как и на любом празднике, очень важна атрибутика.

### **Процедура**

Детей и гостей в этот день встречает ведущий в костюме мудреца (здесь важны борода, головной убор, накидка). На стенах висят плакаты с такими изречениями:

- ✓ Знание — сила.
- ✓ Мир освещается солнцем, а человек — знанием.
- ✓ К добру и миру тянется мудрец, к войне и ссорам тянется глупец.
- ✓ Мудрости учиться всегда пригодится.
- ✓ Если за день ничего не узнал — день прожил зря.
- ✓ И сила уму уступает.



Ведущий при встрече каждому ребёнку и гостю дарит бумажные колпаки, которые те должны обязательно надеть (они останутся ребятам на память).

Звучит песня из кинофильма «Приключения Буратино» «Какое небо голубое...» (на слова Б. Окуджавы и музыку А. Рыбникова). Это песня-танец великого Кота Базилио и прекрасной Лисы Алисы о жадинах, хвастунах и дураках.

После организационной части ребят приглашают сыграть в командную интеллектуальную игру, **основная цель** которой — **выработка познавательных интересов, коммуникативных навыков, умений рассуждать, контролировать и анализировать собственные высказывания и действия**. В ходе этой игры воспитывается чувство ответственности за порученное дело, формируется творческая активность, развивается сообразительность.

Устроители праздника **заранее** должны были подготовить **вопросы для игры** (будут даны ниже). Они могут быть либо в бумажном виде, либо в электронном, чтобы выводиться в нужный момент на большой экран.

Ребята с 1-го по 4-й классы делятся на возрастные группы по 5–6 человек и садятся кружком за отдельные столы. Ведущий знакомит присутствующих с целью и правилами игры (будут даны ниже), разъясняет задачи капитана и участников команды, правила работы в команде. Затем ребята в соответствии с инструкциями сами выбирают капитанов команд и распределяют роли.

### Правила игры

Имеются **4 группы вопросов**, разработанных для учащихся 1–4-х классов в соответствии с возрастом детей. В каждой группе **10 вопросов**, среди которых 5 обязательных и 5 дополнительных. Всем командам обязательные вопросы и время на подготовку даются одновременно. Через 5 минут ведущий собирает у капитанов листочки с краткими ответами. Затем выступающие каждой команды, соблюдая очерёдность, зачитывают свои вопросы и озвучивают полные ответы на них.

В случае, если кто-либо отвечает на вопрос неправильно, этот вопрос задаётся оставшимся командам. На подготовку даётся несколько

секунд. Правильно ответивший игрок приносит баллы и команде, и себе лично, причём первоклассник, ответивший на вопрос четвероклассника, получает в несколько раз больше баллов, чем в обратном случае.

В случае досрочного ответа команда после предъявления ответа ведущему в письменном виде берёт дополнительный вопрос, ответ на который должна дать именно в этом раунде. В случае неверного ответа на дополнительный вопрос команда баллы не теряет. Досрочные ответы рассматриваются наравне с остальными.

**Победителем** считается команда, набравшая большее количество баллов, которое зависит не только от правильности ответов, но и от активности каждого игрока команды, от дисциплины, от умения работать в команде.

**Основная задача участников игры** — набрать как можно больше баллов, чётко соблюдая правила игры и правила групповой работы (внимательно слушать друг друга, быть активным, учитывать мнение товарищей, критически оценивать высказывания, выражать без стеснения свою точку зрения, контролировать собственные эмоции, в разговоре использовать только вежливые слова, подчиняться капитану и т.д.).

**Права и обязанности капитана** каждой команды: вполголоса зачитать вопрос (если берётся конверт), либо просто озвучить его (если вопрос на экране), следить за порядком и ходом игры, назначать отвечающего и принимать решение: отвечать ли досрочно и брать дополнительный вопрос. Если необходимо, капитан ещё выполняет роль фиксатора (схематично записывает основные мнения в ходе рассуждения).

Чтобы в самом начале игры определить очерёдность выступления команд, ведущий даёт им задание **остроумно продолжить фразу**: «В некотором царстве, в некотором государстве жили-были...». По итогам оценки ответов жюри и определяет эту очерёдность на всю игру.

Учащимся 1-го класса ведущий помогает зачитать вопрос и под диктовку капитана записать на него ответ.

Примерно после трёх раундов игры можно сделать музыкальную паузу, чтобы ребята смогли подвигаться.





### Система оценки

Ответы каждой команды на обязательные вопросы оцениваются по **девятибалльной шкале**, причём оценка даётся интегрированная, которая складывается из **трёх трёхбалльных оценок**: за правильность ответа, за активность участников команды и умение работать в группе, за дисциплину.

Если играют только четыре команды, то за ответ на обязательный или дополнительный вопрос другой команды оценки таковы:

- ✓ 4-й класс получает 1 балл при ответе на вопрос 1-го класса, 2 балла — 2-го класса и 3 балла — 3-го класса;
- ✓ 3-й класс получает 2 балла при ответе на вопрос 1-го класса, 3 балла — 2-го класса и 4 балла — 4-го класса;
- ✓ 2-й класс получает 3 балла при ответе на вопрос 1-го класса, 4 балла — 3-го класса и 5 баллов — 4-го класса;

- ✓ 1-й класс получает 4 балла при ответе на вопрос 2-го класса, 5 баллов — 3-го класса и 6 баллов — 4-го класса.

Помимо **главного приза** для выигравшей команды (например, наборы фломастеров) учреждаются ещё и дополнительные призы:

- ✓ приз лучшему игроку за самое большое количество правильных ответов,
- ✓ приз самому активному игроку, умеющему работать в команде (не беда, если были неправильные ответы),
- ✓ приз команде, давшей наибольшее количество правильных досрочных ответов.

Для выдвижения кандидатур на получение дополнительных призов в жюри находятся **независимые эксперты** из взрослых и детей.

Каждая команда по окончании игры определяет лучший вопрос (по результатам внутреннего голосования). Вопросы-победители вывешиваются в холле.

## ВОПРОСЫ ДЛЯ ИГРЫ (всего 40)

### 1 класс

#### Обязательные вопросы

1. Какое из этих чудес сбылось благодаря цветику-семицветику:
  - ✓ на футбольное поле прямо с неба упали 22 мяча;
  - ✓ дрова пошли в избу сами;
  - ✓ все игрушки мира собрались в одном месте;
  - ✓ старое корыто стало новым?
2. Какой сказочный персонаж владеет тремя языками? (*Змей Горыныч*).
3. У коровы две, у собаки одна, у кошки одна. Сколько у носорога?
4. Сколько концов у трёх с половиной палок?
5. С какой жалобой пришёл к Айболиту Барбос:
  - ✓ я несчастный, больной старый пес;
  - ✓ меня курица клюнула в нос;
  - ✓ я свой хвост отморозил в мороз;
  - ✓ меня кашель замучил до слёз?

#### Дополнительные вопросы

6. Какого цвета не бывает в радуге:
  - ✓ оранжевого;
  - ✓ розового;
  - ✓ голубого;
  - ✓ зелёного?



7. Кто и в какой ситуации говорил такие волшебные слова: кркс, фекс, пекс! (*Буратино*).

8. Имя самого высокого милиционера Москвы (*дядя Степа*).

9. Как ещё можно назвать бегемота?

10. Кто не входил в состав бременских музыкантов:

- ✓ кот;
- ✓ петух;
- ✓ лошадь;
- ✓ собака?

## 2 класс

### Обязательные вопросы

1. На каком топливе работали автомобили в Цветочном городе:

- ✓ на бензине;
- ✓ на керосине;
- ✓ на минеральной воде;
- ✓ на газированной воде?

2. Два человека подошли к реке. У берега стояла лодка, в которой мог поместиться только один человек. Оба без всякой помощи переправились на этой лодке через реку продолжали свой путь. Как они это сделали?

3. Мудрец в нём видел мудреца, глупец — глупца, баран — барана. Кого видит обезьяна и почему?

4. Можно ли зажечь спичку под водой? (*Можно, например, в подводной лодке*).

5. В каком государстве копали траншею полтора землекопа:

- ✓ Королевство кривых зеркал;
- ✓ Страна невыученных уроков;
- ✓ Страна дураков;
- ✓ Тридевятое царство?

### Дополнительные вопросы

6. Что выронила из клюва Ворона, поддавшись на уговоры Лисы спеть:

- ✓ кольцо;
- ✓ колбасу;
- ✓ палочку;
- ✓ сыр?

7. Три картофелины сварились в кастрюле за 30 минут. За сколько минут сварилась одна картофелина?

8. Какой грызун любит жить на столе? (*Мышь*).

9. У коровы шесть, у козы четыре. Сколько у кошки?

10. Кто не входил в состав бременских музыкантов:

- ✓ кот;
- ✓ петух;
- ✓ лошадь;
- ✓ собака?



**3 класс****Обязательные вопросы**

1. Трое играли в шашки. Всего сыграно три партии. Сколько партий сыграл каждый:
  - ✓ две;
  - ✓ три;
  - ✓ четыре;
  - ✓ пять?
2. Можно ли с помощью сита принести воду, ничем предварительно не закрывая его дырочки? (*Можно. Снег или лёд*).
3. Если в 12 часов дня идёт дождь, то можно ли ожидать через 36 часов солнечной погоды?
  - ✓ У коровы две, у кошки три, у собаки три. Сколько их у петуха?
5. Как называется пятая планета Солнечной системы:
  - ✓ Марс;
  - ✓ Земля;
  - ✓ Венера;
  - ✓ Юпитер?

**Дополнительные вопросы**

6. В честь какого дня недели Робинзон Крузо назвал найденного на острове друга:
  - ✓ второго;
  - ✓ третьего;
  - ✓ пятого;
  - ✓ шестого?
7. Чем больше из неё берёшь, тем больше она становится (*Яма*).
8. Чем отличался стойкий оловянный солдатик от своих братьев? (*У него была только одна нога*).
9. Какую жажду должны испытывать дети в школе? (*Жажда знаний*).
10. Что из перечисленного может быть музыкальным?
  - ✓ учебник;
  - ✓ дневник;
  - ✓ тетрадь;
  - ✓ пенал?

**4 класс****Обязательные вопросы**

1. Каким образом Робинзон Крузо вёл свой календарь на необитаемом острове:
  - ✓ считал в уме;
  - ✓ писал на бумаге;
  - ✓ определял по звёздам;
  - ✓ делал зарубки на столбе?
2. В Древней Руси, чтобы расплатиться, могли отрубить часть слитка серебра. Как мы сейчас называем отрубленную часть? (*Рубль*).



3. Дом имеет 4 стены. В каждой стене по одному окну и все окна выходят на юг. В одно из них заглянул медведь. Какого он был цвета? (*Белого, потому что на Северном полюсе*).

4. Кто живёт, пока его кормят, и умирает, когда его напоят водой? (*Огонь*).

5. Какая часть Чеширского кота исчезала последней:

- ✓ хитрый взгляд;
- ✓ широкая улыбка;
- ✓ правое ушко;
- ✓ кончик хвоста?

### Дополнительные вопросы

6. Что кричат певцу, спевшему на «пять с плюсом»:

- ✓ акуна матата;
- ✓ браво;
- ✓ атас;
- ✓ руки вверх?

7. Что бывает белой, чёрной и красной? (*Смородина*).

8. Что можно приготовить, но нельзя съесть? (*Уроки*).

9. Назовите пять дней подряд, не пользуясь числами, не называя дней недели (*позавчера, вчера, сегодня, завтра, послезавтра*).

10. Кто подсказал царевичу Елисею, где его невеста:

- ✓ звёзды;
- ✓ Солнце;
- ✓ ветер;
- ✓ месяц?

### ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ

Эта часть включает в себя подведение итогов и анализ игры. Она должна быть чёткой, краткой и яркой. Здесь и награждения, и коллективная оценка, и напутствия, и музыкальный финал.

Очень важно, подводя итоги непростой работы, заслушать мнения игроков о том, что больше всего понравилось и что не понравилось, и выслушать их пожелания по организации интеллектуальной игры на будущее.

