

**Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Центр внешкольной работы «Подросток»
Организационно-массовый отдел**

**Сценарий конкурсно-игровой программы
(по правильному обращению с животными)
«Приключение Фердинанда»**

Пояснительная записка

Воспитание бережного и заботливого отношения к домашним животным имеет большое значение в жизни ребёнка. Общение с животными, если происходит бесконтрольно, может принести не только пользу, но и вред ребёнку. Отношение ребёнка к животному может оказаться неправильным в силу целого ряда причин. Ребёнок не знает, что можно делать, а что нельзя, что для животного полезно, что вредно. Ребёнок обязательно захочет удовлетворить свою любознательность и втянет в игру животное. Без контроля взрослых такое общение может оказаться опасным как для животного, так и для ребёнка. В настоящее время не все имеют возможность держать домашних животных в доме. А любовь к животным у детей нужно воспитывать с раннего возраста. Гуманистическое воспитание формирует поведение и ответственность детей за природу. А животные - это первый источник знаний о природе. На основе представлений о животных, ребёнок учится видеть взаимосвязь в природе и соответствующе действовать.

Цель: обеспечение всестороннего и гармонического развития воспитанников, формирование нравственных чувств.

Образовательные:

-Обобщить знания учащихся о значении животных, окружающих нас в жизни

Развивающие:

-совершенствовать умения школьников распознавать животных по видам

-развитие творческих способностей и познавательных интересов учащихся

-развитие сотрудничества обучающихся в классе в ходе подготовки и проведения мероприятия.

Воспитательные:

-воспитывать чуткое отношение к «братьям нашим меньшим».

Задачи:

- воспитание любви к окружающему миру, внушение детям симпатии к братьям меньшим и отвращение к жестокости, к бездушному отношению к животным.

-воспитание сочувствия, сострадания и сердечности как неотъемлемых качеств человеческой личности.

Форма проведения: конкурсno-игровая программа

«Сценарий театрализованной игровой программы»

«приключение Фердинанда »

Действующие лица

Леди баг

Супер кот

Бык Фердинанд

Попугай Рио

(Звучит скрип колёс на экране видео, уезжающей машины.)

(Музыка из мультфильма Фердинанд, из-за кулис выбегает, взволнованный Фердинанд за ним бежит его друг Рио.)

Фердинанд: Где, где она *(подбегает к зрителям и спрашивает у них)* ребята вы не видели здесь никакой машины.

Рио: Успокойся Фердинанд, расскажи ребятам, что случилось.

Фердинанд: Я со своим лучшим другом гулял на лугу, мы играли в прятки, как вдруг я услышал звук машины. Побежав на звук, я смог лишь увидеть, как моего друга Грета, увозят какие-то люди. Я бросился в погоню, но догнать, к сожалению не смог.

Рио: Не волнуйся Фердинанд, посмотри, сколько ребят мы обязательно выручим твоего друга. *(Спрашивает у ребят)* мы ведь поможем ему.

Фердинанд: Как мы их найдём, если даже не знаем, куда уехала машина

Рио: Мне нужно подумать

(Рио задумывается, начинает ходить назад вперёд Фердинанд не выдерживает)

Фердинанд: Ну?

Рио: *(раздражённо)* не мешай *(вдруг Рио резко останавливается, смотря на пол)* придумал!!

Фердинанд: Что придумал?

Рио: Посмотри (*Рио показывает на пол тем временем на экране показаны следы от колёс и ошейник Грета*) след!!

Фердинанд: И как это нам поможет?

Рио: У меня есть друг Скуби-ду, он лучшая ищейка в городе и сможет взять след с помощью этого ошейника.

Фердинанд: Так чего жемы ждём, нужно скорее найти Скуби-дупока след не остыл.

Рио: Он наверняка путешествует в своём фургоне и разгадывает очередную тайну.

Фердинанд: Как же мы его найдём, ведь он может быть где угодно.

Рио: Кажется, я знаю, где он может быть, последний раз, когда мы с ним виделись, он мне рассказывал про одно очень запутанное расследование, а именно дело о пропавших косточках. Которое привело его на окраину города в старый заброшенный особняк.

Фердинанд: Так чего мы ждём, отправляемся скорее в путь.

«Флэш-моб путешествие»

(на экране появляется старый особняк)

Рио: Смотрите эта его машина *(на экране фургон из мультфильма Скуби-ду)*
привет Скуби-ду

Скуби-ду: Здравствуйте ребята, что привело вас ко мне.

Фердинанд: Скуби-ду помоги нам найти моего друга для этого нужно, чтобы ты взял след и подсказал, куда отправилась машина.

Скуби-ду: Я бы с радостью вам помогно, к сожалению, пока мы с друзьями распутывали тайну, я сильно проголодался и мой нюх притупился,пока я не подкреплюсь я вам помочь не смогу.

Фердинанд: Не переживай Скуби-ду специально для тебя и твоих друзей у нас приготовлены вкусные косточки.

Рио: Друзья обратите внимание на экран, сейчас перед вами будут породы собак ваша задача угадать, что это за порода собаки.

(вызов на игру: набирается команда для конкурса, на экране породы собак, немецкая овчарка, далматинец, мопс, такса, бульдог, Сибирская хаски, дворняга)

Фердинанд: Ребята нам нужно накормить Скуби-ду и его голодных друзей. Поэтому слушайте внимательно.

«Проходит игра, накорми друзей»

«Игроки стоят поодаль от собачьих голов, разделённые на две команды. Задача игрока надеть на себя головной убор взять из общей коробки косточку для собаки, добежать до ленты, которая была предварительно натянута. Так чтобы ребята не смогли подбежать вплотную к ней, остановится и попробовать забросить косточку в раскрытую пасть собаки. Вернуться в свою команду передать головной убор следующему игроку. Побеждает та команда, которая смогла больше всего забросить костей»

Фердинанд: Молодцы ребята

Рио: Ну что Скуби-дуть с друзьями подкрепился

Скуби-ду: Да спасибо вам что не оставили моих друзей голодными.

Фердинанд: Тогда скорей говори, куда увезли моего друга.

Скуби-ду: (принюхиваясь) Судя по запаху его повезли сначала направо потом налево, потом прямо нет стойте (принюхивается) они остановились напротив городского зоопарка.

Рио: Спасибо за помощь Скуби-ду нужно скорей отправляться в путь может, мы успеем их догнать.

Фердинанд: Тогда отправляемся в путь, повторяйте все движение за нами.

«Проходит Флэш-моб погоня»

(на экране зоопарк из Мадагаскара)

(Фердинанд и Рио озираются в поисках машины)

Фердинанд: Рио что нам дальше делать, машины нигде нет.

(звучит музыка из Мадагаскара, тема пингвинов на экране появляется шкипер)

Шкипер: *(обращаться к Фердинанду)*Эй, копытное шплекен из англиш?

Фердинанд: (удивлённо)Ноушплекен

Шкипер: Какой это континент?

Фердинанд: ээ Россия

Шкипер: Фугас мне в глаз мы всё ещё в Оренбурге, Ковальски, посмотри направление на карте.

Ковальски: Не могу, шкипер карта ограничена зоопарком

Рио: Простите, а что вы тут делаете?

Ковальски: Посторонних это не касается

Рио: хорошо, скажете, вы здесь не видели подозрительную машину

Шкипер: да, но вам мы не чего не скажем, для посторонних информация секретна.

Фердинанд: Может, мы сможем что-нибудь для вас сделать, и вы нам расскажите, куда они поехали.

Шкипер:Мы хотим уехать в родную Артику, но у нас нет карты, и мы не знаем, в какую сторону нам нужно идти если вы соберёте для нас карту, то мы скажем, куда уехала машина.

Рио: Договорились, надеюсь, вы нас не обманете. Ребята нам нужно составить карту, но для этого нам нужно понять какие страны на ней расположены.

(вызов на игру: на экране тени известных достопримечательностей Эйфелева башня, статуя свободы, Московский кремль, Пизанская башня, Биг бэн, задача ребят отгадать по силуэту, что это за здание и в какой стране оно находится)

«Проходит игра, собери карту»

(на экране изображение карты для наглядного примера как карта должна выглядеть)

*«Ребята делиться, на две команды выстраиваясь друг за другом, для каждой из команд заранее подготовлены разделённые нанесённые несколько частей карты с лишними элементами. **Задача ребят:** один игрок берёт элемент*

карты, добегают до заранее подготовленного стенда. Прикрепляет кусочек карты, на стенд, пытаясь ориентироваться на наглядный пример с экрана. После возвращаются в свою команду. Если игрок взял не правильную часть карты, то его задача быстро вернуться в свою команду и передать эстафету дальше. Побеждает та команда, которая сумеет правильно собрать карту»

Фердинанд: Ура мы собрали карту, давайте, скорее, отдадим её пингвинам

Шкипер: Спасибо за помощь ребята теперь мы сможем добраться до Арктики, Ковальски.

Ковальски: Да шкипер

Шкипер: Расскажи им рапорт

Ковальски: Есть, подозрительный объект был замечен напротив входа в наш зоопарк с неопознанным быком, дальнейшая слежка показала, что они остановились напротив интернет кафе для связи с неопознанным субъектом.

Фердинанд: Это мой друг скорее отправляемся пока они не уехали

Рио: Не переживай мы их обязательно догоним.

«Проходит флэш-моб погоня»

(на экране очертание города и в ход в кафе)

Рио: Это то самое кафе, но похоже, их нигде нет.

Фердинанд: Мы их опять потеряли и на этот раз, у нас нет ни каких зацепок, я не когда не увижу своего друга.

(звучит музыка из мультфильма, леди баг и супер кот, на сцену выбегают два персонажа)

Леди баг: Здравствуйте друзья, мы возвращались после очередной схватки с бражником и услышали вас.

Супер кот: Мы можем вам помочь

Рио: Как вы нам можете?

Фердинанд: Ведь мы знаем только то, что они зашли в кафе и связались с кем-то с помощью интернета.

Супер кот: У нас есть друг он мастер шпионажа, если мы к нему обратимся, то он нам поможет отследить нужный звонок, совершённый из этого интернет кафе.

Леди баг: Но его очень трудно отыскать, для этого нам нужно настроиться на секретную видео волну, и вызвать его

Супер кот: Это очень сложно, поэтому нам потребуется ваша помощь

«Проходит музыкальная игра»

(На экране видео нескольких видео, волн)

*«Персонаж заранее говорит, чтобы ребята внимательно слушали музыку, задача ребят, отгадать какая, мелодия лишняя. Звучат, подряд несколько композиций одной тематики с одной лишней песней кто первый из ребят догадается, тот поднимает руку. **Пример песен:** московская кадрили, Калинка малинка, конфетки бара ночки, цвет настроения синий.*

После того как угадывается песня на экране волны немного сближаются друг с другом игра проходит до тех пор пока видео волны не соединяться вместе и будут двигаться синхронно»

Леди баг: Кажется, у нас получилось подключиться к секретному каналу связи.

(звучит музыка из мультфильма камуфляж и шпионаж)

Лэнс стерлинг: Леди баг, супер кот? Вы же знаете, это секретная супер связь надеюсь, у вас были веские причины использовать её.

Супер кот: Прости ноу нас чрезвычайная ситуация нам нужна твоя помощь.

Лэнс стерлинг: Раз вы так говорите, значит, дело серьёзное я вас внимательно слушаю.

Фердинанд: У меня похитили друга и куда его увезли, мы не знаем, единственная зацепка, что его похитители были в интернет кафе и связались с кем-то очень не хорошим.

Лэнс стерлинг: хмммммзадача трудная, но у меня есть специальный код дешифрования, он поможет отследить звонок, но его нужно будит вести вручную.

Леди баг: Не переживай у нас очень много друзей которые нам помогут справиться с задачей.

Супер кот: Но для этого нам нужны настоящие программисты

(Вызов на игру: на экране логотипы известных брендов связанных с айти индустрией, такие как windows, AppleMicrosoft и другие, дети должны отгадать название бренда отгадавший ребёнок берёт собой друга в помощники, таким образом формируется две команды)

«Проходит игра секретный код»

«На экране несложная комбинация цифр ребятам даётся немного времени, чтобы запомнить код через минуту цифры исчезают задача ребят восстановить код по памяти. Для этого им нужно из общей коробки с цифрами найти нужное число, которое стоит в номерном порядке в коде взять число, пробежать препятствие, добежать до кодовой доски и составить код побеждает та команда, которая правильно соберёт код»

Леди баг: Ура у нас получилось взломать переговоры похитителей спасибо Лэнс Стерлинг, что помог нам.

Лэнс стерлинг: Будете осторожны ребята, похитители могут быть опасны к сожалению, я больше не могу вам помочь, меня ждёт моё задание.

Суперкот: Давайте, скорее, прослушаем разговоры похитителей.

(Диалог похитителей звучит искажённый голос)

Похититель: Здравствуйте сеньор Эль Примеро мы нашли вам подходящего быка.

Эль Примеро: Отлично скоро начнётся коррида, поэтому везите его на ранчо эль дьяблок остальным и пусть его готовят к бою.

Фердинанд: Только не коррида это самое опасное место для быков.

Рио: Не переживай мы узнали куда его увезли а поэтому мы обязательно его спасём.

Леди баг: Нам нельзя терять время скорее отправляемся в путь.

«Проходит флэш-моб погоня»

(На экране фото ранчо)

Суперкот: (шёпотом) Мы наместе давайте искать Грета только как мы его найдём в таком стаде.

(На экране стоп кадр из мультфильма не бей копытом, стадо быков)

Фердинанд: У нас с Гретом есть свистовое приветствие, которое знаем только мы двое.

Рио: Давай свисти скорее только очень громко, чтобы он нас услышал
(Фердинанд свистит, звук свиста на экране появляется Грет)

Фердинанд: Грет мы так долго тебя искали сейчас мы тебя освободим.

Грет: Как только меня?

Рио: Аа мы пришли за тобой спасти тебя от корриды.

Грет: А как же остальные их тоже нужно спасти завтра турнир их всех отправят на корриду, значит так, я некуда не пойду без них.

Леди баг: Грет прав нам нужно спасти всех

Супер кот: Но для этого на нужно сломать забор

Леди баг: Без вашей помощи нам не справиться

Вызов на игру: *Выбор капитанов звучат известные песни, ребята их отгадывают, правильно угадавшему песню дают значок в конце викторины ребята считают свои значки. Два участника, у которых оказалось больше всего значков, становятся капитанами, им выдают шарики двух цветов каждому свой цвет их задача набрать себе команду.*

«Проходит игра забор»

«Ребята становятся друг за другом передними забор, прикрепленный на пуговицы. Задача ребят надеть рукавицы каску добежать до забора отцепить одну душечку от штакетины неснимая рукавиц и с ней вернуться в свою команду передать каску и рукавицы следящему участнику. Побеждает та команда, которая первой разберёт забор»

Супер кот: Смотрите все убегают из ранчо

(на экране видео из мультфильма не бей копытом, бег стада)

Фердинанд: Ура мы всех спасли

Рио: Спасибо ребята за помощь без вас мы не справились

Леди баг: Помните главное не оставлять ни кого в беде и порой животные нуждаются в нашей помощи не меньше чем люди.

Суперкот: Мы не прощаемся, а говорим вам до новых встреч.

Заключение

Досуговые мероприятия различных форм, направленные на развитие познавательной сферы, должны быть включены в структуру учебного плана школы. При проведении досугового мероприятия исполнители должны обращать большое внимание на качество своей речи, она должна быть небыстрой, размеренной, состоять из коротких и ясных по смыслу предложений, эмоционально выразительной. А главное, общий фон поведения на мероприятии и обращения к детям (мимика, жесты, интонация) должен быть благожелательным, вызывать у ребёнка желание сотрудничать. Данное мероприятие способствует социально – культурной деятельности ребёнок начинает познавать особенности общественных отношений, усваивает понятия о добре и зле, получает представления о труде и отдыхе, интересах, выражении чувств. Мероприятия досуговой направленности имеют неповторимый микроклимат, стиль внутренних отношений, нравственная направленность которых имеет неоценимое значение для воспитания восприимчивого к разным воздействиям и склонного подражаниям ребёнка. Поэтому развитием досуговой деятельности для младших школьников нужно уделять большое внимание и это одна из основных задач педагогов – организаторов в дополнительном образовании детей.