

Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования  
«Ярославский городской Дворец пионеров»  
Объединение «Школа вожатского мастерства»

Информационный практико-ориентированный  
добровольческий проект

**«Добро в каждом сердце»**

**Авторы проекта:**

Шитова Анастасия Владимировна

Волков Тимофей Константинович

Онин Никита Олегович

Шалина Влада Андреевна

Цакова Анастасия Павловна

Попова Елена Александровна

Балакина Мария Николаевна

объединение «Школа  
вожатского мастерства»

Ярославль, 2018

## 1. Информационная карта

1.	Полное название проекта	Информационный практико-ориентированный добровольческий проект «Добро в каждом сердце»
2.	Специализация проекта	Информационный практико-ориентированный добровольческий проект
3.	Цель проекта	Формирование у детей активной жизненной позиции, стремления заниматься волонтерской (добровольческой) работой, актуализация значимости проявления заботы об окружающей среде (двор, школа, городское пространство и т.д) и посильной помощи людям вокруг.
4.	Авторы и разработчики проекта	<ul style="list-style-type: none"><li>• Шитова Анастасия Владимировна</li><li>• Волков Тимофей Константинович</li><li>• Онин Никита Олегович</li><li>• Шалина Влада Андреевна</li><li>• Цакова Анастасия Павловна</li><li>• Попова Елена Александровна</li><li>• Балакина Мария Николаевна</li></ul> (объединение «Школа вожатского мастерства», МОУ ДО «Дворец пионеров»)
5.	Участники проекта (категория, кол-во)	Учащиеся 2, 4 классов МОУ СШ № 71 имени (7-10 лет) – 102 человек.
6.	Сроки реализации проекта	Март-май 2018 г.
7.	Кадровый ресурс проекта	<ul style="list-style-type: none"><li>• Объединение «Школа вожатского мастерства» (1 и 2 год обучения) – всего: 35 человек;</li><li>• МОУ ДО «Дворец пионеров», отдел гражданского образования и поддержки социальных инициатив детей и молодежи;</li><li>• Педагоги МОУ ДО «Дворец пионеров», МОУ СШ № 71</li></ul>
8.	Финансирование (планируемые объемы и источники)	Не требуется

9.	Ожидаемые результаты и социальный эффект	<p>Охват реализуемого проекта 286 младших школьников, результатом проведенных в рамках проекта мероприятий станет вовлечение детей младшего школьного возраста в социально значимую деятельность путем создания индивидуального плана волонтерской деятельности для каждого ребенка, в процессе подготовки которого учащиеся:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• узнают о принципах добровольчества</li> <li>• сформируют навыки оказания посильной волонтерской помощи (т.е научатся адекватно оценивать собственный потенциал и находить возможность для его реализации)</li> <li>• продолжат формирование ключевых компетенций и развитие важных социальных навыков таких как: умение выявлять и анализировать проблемы, способность быстро принимать решения, коммуникационные навыки продуктивного общения со сверстниками и взрослыми, развитие организаторских способностей, лидерских качеств, навыки саморазвития и самосовершенствования, а также приобретение необходимого опыта для реализации собственных идей и проектов</li> <li>• Актуализируют потребность в совершении добрых поступков, в умении сострадать, быть отзывчивым и внимательным к окружающему миру.</li> <li>• сформируют убеждение в том что необходимо не только лично участвовать в добровольческой деятельности, но также привлекать окружающих (родителей, друзей, одноклассников)</li> </ul> <p>Кроме этого комплекс проведенных мероприятий основанный на принципах гуманистического и патриотического воспитания, также может рассматриваться как профилактика асоциального поведения у младших школьников.</p> <p>Все это в комплексе позволит на раннем этапе развития личности ребенка сделать выполнение добрых дел полезной и приятной привычкой.</p>
10.	Новизна проекта	<p>Проект разработан для детей младшего школьного возраста и, в отличие от традиционных, широко применяемых в школах методик (проведение мало связанных между собой единичных мероприятий типа «Урок Добра», классный час «Дорогою добра» и т.д) носит системный характер, проводится силами старшеклассников, т.е. старшими товарищами, которые</p>

		<p>мотивированы вдохновить ребят и показать личный пример участия в добровольческой деятельности. Проект включает в себя комплекс мероприятий: обучающие мастер-классы, информационные уроки и коллективные творческие дела, итогом реализации которых становятся конкретная добровольческая деятельность, разработанная самими участниками проекта.</p> <p>Проект актуален, проводится в «Год добровольца» когда всё внимание приковано к этой проблеме, и в системе образования проводится целый ряд мероприятий по данной проблематике. Это позволяет более эффективно решать поставленные социальные задачи проекта.</p>
--	--	--

## **Краткая аннотация к проекту.**

Проект «Добро в каждом сердце!» разработан с целью нравственного воспитания младших школьников (учеников начальной школы). Это способствует социализации личности ребенка, выявлению добровольческих инициатив и формированию волонтерских детских движений города, района, микрорайона. Проект построен на основе общенациональных ценностей российского общества.

Результатом проведенных в рамках проекта мероприятий, а точнее уроков Добра «Что бы поверить в добро нужно начать делать его», мастер-класса «Календарь добрых дел» и комплекса театрализованных уроков-игр, станет вовлечение детей младшего школьного возраста в социально значимую деятельность, итогом которой станет создание индивидуального плана волонтерской деятельности для каждого ребенка в формате календаря.

Отличительной особенностью разработанной программы является объединение старшей и младшей школы, что в итоге способствует формированию социально-личностных компетенции подрастающего поколения и приобщению обучающихся к волонтерскому движению.

Проект «Добро в каждом сердце!» - долгосрочный (рассчитан на две четверти).

## **Актуальность проекта**

Младший школьный возраст - самоценный этап в развитии нравственной культуры личности. В этом возрасте ребёнок начинает выделять себя из окружающей среды, развивается эмоционально-ценностное отношение к окружающему, формируются основы нравственных позиций личности.

В соответствии с концепцией социально-экономического развития РФ до 2020 г. президентом РФ поставлена задача вовлечения молодежи в социальную практику путем развития волонтерской деятельности. Добровольческий труд, являясь лишь одной из возможных форм социализации, играет важную роль в процессе формирования у школьников первичных знаний, опыта, ценностей и полномочий, необходимых для того, чтобы стать социально активными, ответственными гражданами. Именно добровольчество является сегодня одним из действенных и эффективных инструментов реализации государственной молодежной политики.

Эта тема приобретает актуальность, так как огромное количество людей нуждается в помощи. Многим людям не хватает внимания и заботы со стороны близких родственников, и поэтому они нуждаются в посторонней поддержке и конкретных добрых делах, которые могут выполнить волонтеры. Волонтеры по собственному желанию тратят свое время, энергию, навыки и знания для того, чтобы помочь другим людям или окружающей среде без какой – либо материальной выгоды. Таким образом, волонтерская деятельность носит социальный характер. Волонтерская деятельность выполняет функцию нравственного воспитания, пробуждая и актуализируя фундаментальные ценности, такие как: гражданственность, милосердие, справедливость, гуманность, терпимость, отзывчивость и другие важные понятия.

## **Цель проекта:**

Формирование у детей активной жизненной позиции, бережного отношения к людям и всему окружающему, формирование стремления заниматься волонтерской (добровольческой) работой

## **Задачи проекта:**

1. Знакомство детей с принципами добровольческой деятельности, формами общественной активности, общественного участия
2. Формирование у младших школьников осознанной потребности принимать личное участие в решении окружающих проблем
3. Воспитание бережного отношения к людям и окружающей среде (двор, школа, городское пространство вокруг и т.д)
4. Стимулирование младших школьников на развитие творческой, поисковой, исследовательской активности
5. Привлечение младших школьников к решению социально-значимых проблем, получение необходимого опыта и навыка для реализации собственных идей и проектов
6. Гуманистическое и патриотическое воспитание младших школьников, профилактика асоциального поведения;
7. Развитие организаторских способностей и коммуникативных навыков.

## **Этапы реализации проекта:**

### **1 этап – Подготовительный**

- Сбор и анализ литературы по данной теме
- Определение цели проекта, исходя из интересов и потребностей детей
- Обращение за рекомендациями к специалистам по нравственному воспитанию (педагог-организатор, зам.директора по УВР)
- Планирование предстоящей деятельности, направленной на реализацию проекта
- Обеспечение дидактического комплекса для реализации проекта

### **2 этап – Основной**

- Входное анкетирование
- Урок «Что бы поверить в добро нужно начать делать его»
- Обучающий мастер-класс «Календарь добрых дел»
- Театрализованный урок-игра «Великолепная шапочка»
- Театрализованный урок-игра «Таинственный Остров»
- Театрализованный урок-игра «Путешествие по галактике»
- Итоговое анкетирование

### **3 этап – Заключительный**

- Мини-выставка о реализации и результатах проекта (фотомонтаж)
- Проведение анализа, определение перспектив реализации проекта
- Подготовка отчетной документации

## **Принципы реализации проекта:**

- **Принцип дифференциации и индивидуализации** предполагает создание условий для полного проявления способностей каждого ребенка и своевременной воспитательно-образовательной работы.

- **Принцип природосообразности** свидетельствует о том, что образовательный процесс соответствует как внутренней природе, так и внешним условиям.

- **Принцип диалогического общения** как неотъемлемого условия взаимодействия субъектов, который отражает тесную связь между взаимной и встречной открытостью, искренностью, взаимопониманием старшего школьника (участник «Школы вожакого») и ребенка (младший школьник МОУ СШ № 71), и проецирует установку на разумное усвоение.

- **Принцип доступности** предусматривает осуществление добровольческой работы с учетом особенностей возраста, подготовленности, а также индивидуальных особенностей и психического развития детей.

- **Принцип системности.** Достижение цели обеспечивается решением комплекса задач образовательной и воспитательной направленности с соответствующим содержанием, что позволяет получить прогнозируемый результат.

- **Принцип последовательности** заключается в постепенном повышении требований в процессе деятельности.

## **Формы реализации проекта:**

### **1. Информационный урок**

- Урок Добра «Чтобы поверить в добро, нужно начать делать его»

### **2. Обучающий мастер-класс «Календарь добрых дел»**

### **3. Театрализованные уроки-игры**

- «Великолепная шапочка»
- «Таинственный Остров»
- «Путешествие по галактике»

## Календарный план реализации проекта

### 1.Подготовительный этап

<i>Пункт плана реализации</i>	<i>Сроки</i>	<i>Ответственные</i>
Сбор и анализ литературы по данной теме	Март	Анастасия Шитова Тимофей Волков Онин Никита Шалина Влада Цакова Анастасия Попова Елена Балакина Мария
Определение цели проекта, исходя из интересов и потребностей детей	Март	Анастасия Шитова Тимофей Волков Онин Никита Шалина Влада Цакова Анастасия Попова Елена Балакина Мария
Обращение за рекомендациями к специалистам по нравственному воспитанию (педагог-организатор, зам.директора по УВР)	Март	Анастасия Шитова Тимофей Волков
Планирование предстоящей деятельности, направленной на реализацию проекта	Март	Анастасия Шитова Тимофей Волков Онин Никита Шалина Влада Цакова Анастасия Попова Елена Балакина Мария
Обеспечение дидактического комплекса для реализации проекта	Март	Цакова Анастасия Попова Елена

### 2.Основной этап

<i>Пункт плана реализации</i>	<i>Сроки</i>	<i>Ответственные</i>
Входное анкетирование	<b>9 апреля</b>	Анастасия Шитова Тимофей Волков Онин Никита Шалина Влада
Урок «Чтобы поверить в добро, нужно начать делать его»	<b>9 - 13 апреля</b>	Анастасия Шитова Тимофей Волков Онин Никита Шалина Влада
Обучающий мастер-класс «Календарь добрых дел»»	<b>9 - 13 апреля</b>	Цакова Анастасия Попова Елена Балакина Мария
Театрализованный урок-игра «Великолепная шапочка»	<b>16 - 20 апреля</b>	Анастасия Шитова Шалина Влада
Театрализованный урок-игра	<b>16 - 20 апреля</b>	Цакова Анастасия

«Таинственный Остров»		Попова Елена
Театрализованный урок-игра «Путешествие по галактике»	<b>16 - 20 апреля</b>	Тимофей Волков Онин Никита Балакина Мария
Итоговое анкетирование	<b>20 апреля</b>	Тимофей Волков Онин Никита Балакина Мария

### ***3.Итоговый этап***

<i>Пункт плана реализации</i>	<i>Сроки</i>	<i>Ответственные</i>
Мини-выставка о реализации и результатах проекта (фотомонтаж).	Май	Анастасия Шитова Тимофей Волков Онин Никита Шалина Влада Цакова Анастасия Попова Елена Балакина Мария
Проведение анализа, определение перспектив реализации проекта	Май	Анастасия Шитова Тимофей Волков Онин Никита Шалина Влада Цакова Анастасия Попова Елена Балакина Мария
Подготовка отчетной документации	Май	Анастасия Шитова Тимофей Волков Онин Никита Шалина Влада Цакова Анастасия Попова Елена Балакина Мария

## **Партнеры проекта:**

### **Муниципальный сектор:**

- МОУ ДО «Дворец пионеров» (предоставление помещения, техническое обеспечение),
- МОУ СШ № 71 (контингент учащихся (1-4 классы), предоставление площадки для реализации проекта, техническое обеспечение).
- Фотоклуб «Студия фото и видео мастерства» (детское объединение в МОУ ДО «Дворец пионеров», помогают организовать мини-выставку о результатах реализации проекта).

### **Бизнес-сектор (спонсоры проекта, изготовление наглядных материалов для проведения уроков и занятий с детьми):**

- Рекламная Группа «Два слона».

### **СМИ (освещение проекта в СМИ)**

- газета ярославских старшеклассников «В курсе»

## **Ожидаемые результаты и социальный эффект:**

Результатом проведенных в рамках проекта мероприятий станет вовлечение детей младшего школьного возраста в социально значимую деятельность путем создания индивидуального плана волонтерской деятельности для каждого ребенка, в процессе подготовки которого учащиеся:

- узнают о принципах добровольчества
- сформируют навыки оказания посильной волонтерской помощи (т.е научатся адекватно оценивать собственный потенциал и находить возможность для его реализации)
- продолжат формирование ключевых компетенций и развитие важных социальных навыков таких как: умение выявлять и анализировать проблемы, способность быстро принимать решения, коммуникационные навыки продуктивного общения со сверстниками и взрослыми, развитие организаторских способностей, лидерских качеств, навыки саморазвития и самосовершенствования, а также приобретение необходимого опыта для реализации собственных идей и проектов
- Актуализируют потребность в совершении добрых поступков, в умении сострадать, быть отзывчивым и внимательным к окружающему миру.
- сформируют убеждение в том, что необходимо не только лично участвовать в добровольческой деятельности, но также привлекать окружающих (родителей, друзей, одноклассников)

Кроме этого комплекс проведенных мероприятий основанный на принципах гуманистического и патриотического воспитания, также может рассматриваться как профилактика асоциального поведения у младших школьников.

## Урок Добра:

### **«Чтобы поверить в добро, нужно начать делать его»**

**Цель:** углубление представления учащихся об общечеловеческой ценности «доброта».

**Задачи:**

- формировать осознанное стремление быть добрым;
- развивать способность осмысливать и оценивать различные жизненные ситуации;
- воспитывать внимательное отношение к окружающим.
- формировать такие нравственные качества, как доброта, сочувствие, милосердие
- развить память, мышление, внимание, речь, творческие способности.

**Планируемое время урока** - 40 минут.

**Раздаточный материал:**

- Карточки с пословицами;
- Карточки с рисунками Ножниц, Карандаша, Тряпки, Хлеба, Пластиковой бутылки;
- Ручки
- Листы бумаги

**Оборудование:**

- Проектор
- Экран

### **Ход урока.**

*В начале урока детям показывается маленькое театральное представление (7 минут).*

**Персонажи:**

1. Злюка
2. Ребята из Школы вожатого

В кабинет вбегает Злюка

**З:** Ой, ой ой! Ребята, спасите, спрячьте меня. Я там драку организовал, так весело было... а потом Школа вожатого пришла... и все.. можно я к вам под стол залезу?

Входят ребята из ШВ и кого то ищут.

**ШВ1:** Вот не сидится ему на месте, опять набедакурил. Только мы отвернулись, а тут драка. Все ребята от него пострадали.

**ШВ2:** Ребята, вы тут видели, Злюка не пробежал? Ну он такой ещё, вы не могли его не узнать, там где он. Там везде неприятности.. У вас тут ещё ничего не случилось?

**ШВ4:** О! Вот он! Нашелся. А ну ка вылезай!

**З:** Ну что вы ко мне пристали.. Ну весело же. Всегда что то происходит. Ругают правда все потом.. и режут. Но это мелочи. Зато жизнь наполнена событиями!

**ШВ5:** Да твои события все однообразные.. одни беды приносят..

**ШВ6:** Одни режут, у других фингал под глазом. И все перессорились. Ну хорошо разве?

**З:** А что, можно по другому как то?

**ШВ1:** А ты что, про добрые дела никогда не слышал?

**З:** Нет.. а что это вообще такое?

**ШВ2:** Ооо.. ребята, у нас с вами кажется тут совсем запущенный случай. Злюка никогда о добре не слышал!

**ШВ3:** Давайте ему расскажем! Вот кто скажет, что такое добро?

*Дети отвечают*

**ШВ6:** В словаре Сергея Ивановича Ожегова слово «доброта» определяется как «отзывчивость, душевное расположение к людям, стремление делать добро другим» Добро- все положительное, хорошее, полезное.

**ШВ4:** А кто то знает, как давно появилось Добро?

*Дети отвечают, что давно*

**ШВ5:** Точно, доказать это совсем не сложно! Ведь мы знаем много пословиц и поговорок о Добре, которые пришли к нам из древних времен. Все они собраны у нас в конверте.

**ШВ1:** Правда пока мы их сюда несли, они все в конверте перепутались. Поможете нам их восстановить?

**ШВ2:** Заодно и Злюке покаже что такое Добро!

*Творческая деятельность. Индивидуальная работа. (10 минут)*

**-ШВ3:** Перед вами на доске прикреплены карточки с частями пословиц. Ваша задача собрать остальные части в правильном порядке. Можно выходить к доске по очереди и собирать.

*Добро наживай, а худо изживай.*

*На свете не без добрых людей.*

*Жизнь дана на добрые дела.*

*Без добрых дел, нет доброго имени.*

*Кто добро творит, того Бог благословит.*

*Ласковое слово, что весенний день.*

*Злой не верит, что есть добрые люди.*

*Добрые дела красят человека.*

*Сделав добро, не кайся.*

**ШВ3:** Вот какие мы молодцы! Все правильно собрали!

**ШВ4:** Злюка, ты понял что такое добро?

**З:** Понял и все же! Все правильные и добрые дела, это всегда скукота! Вот у вас происходит? Учитесь хорошо, домашку делаете, ну что тут веселого?

**ШВ1:** А хочешь мы тебе покажем, как мы живем? И весело и интересно и добрые дела делаем и все успеваем!

**З:** Да нет, так не бывает!

**ШВ2:** А вот ты посмотри!

*ВИДЕО (3 минуты)*

**З:** Ого! Сколько добрых дел! А это и правда вы? Сами?

**ШВ3:** Да! Это все мы делали. Это же так интересно!

*Творческая деятельность. Индивидуальная работа. (15 минут) «Добрые сказки»*

**ШВ6:** Издавна фантазией людей были созданы представители зла, такие как Баба яга, Кощей Бессмертный, Змей Горыныч, Соловей-разбойник и представители добрых сил. Давайте их вспомним

**ШВ1:** Сейчас мы с вами поделимся на группы и каждая из групп вспомнит как можно больше добрых сказочных героев.

*Работа в группах (3 минуты)*

**ШВ2:** А теперь каждая группа будет называть по 1 герою

*Аукцион добрых героев*

**ШВ3:** А какие добрые дела они делали?

*Отвечают*

**З:** Это конечно все здорово! Но добрые дела делать, это сложно... А все персонажи, которые вы перечислили, вообще волшебники! И у них даже супер силы есть! И времени много надо и денег.. пока всем поможешь, спонсоров найдешь... Не, это не для меня!

**ШВ4:** Ты не прав! Добро это просто, это может каждый делать!

**ШВ5:** Вот сейчас мы это и проверим! Ребята, нужна будет ваша помощь!

**ШВ6:** Жизнь, достойная человека- это жизнь, построенная на доброте. Каждый день жизнь предоставляет нам шанс быть достойным, добрым человеком: идете ли вы по улице, садитесь ли вы в автобус, делаете ли какие-либо домашние дела.

*Задание- придумать добрые дела, которые можно совершить с помощью данных предметов.*

- Карандаш
- Хлеб
- Тряпка
- Ножницы

*Творческая деятельность. Индивидуальная работа. (7 минут) «Копилка добрых поступков»*

**ШВ1:** Ребята, мы все каждый день делаем добрые дела!

Вспомните и расскажите нам, какие добрые поступки вы совершили за вчерашний день.

**ШВ2:** Заведите себе дома «Копилку добрых дел» и записывайте туда добрые поступки.

**ШВ3:** Ученые считают, что осознание сделанного добра- это уже награда для человека. Делая доброе дело, не надо ждать Благодарности.

**ШВ4:** Свою копилку приносите на следующее занятие, она нам пригодится! У нас с вами будет Мастер-класс по изготовлению календаря добрых дел!

### *Подведение итогов*

**ШВ5:** Ну что, Злюка, теперь ты знаешь что такое добро?

**З:** Да, а ещё я знаю как делать добрые дела и я понял, что до этого жил совсем неправильно! Да и не интересно! Ведь, что бы добра стало больше, им надо делиться с другими!

*Читают ШВ все по очереди:*

Стать добрым волшебником  
Ну-ка попробуй!  
Тут хитрости  
Вовсе не нужно особой:  
Понять и исполнить желанье другого –  
Одно удовольствие, честное слово!  
На клумбе цветок.  
Его листья повисли.  
Грустит он...О чём?  
Угадал его мысли?  
Он хочет напиться.  
Эй, дождик, полей!  
И дождик струится  
Из лейки твоей.  
А что же сестрёнка  
Скучает в сторонке?  
Волшебное что-нибудь  
Сделай сестрёнке!  
И ты обернулся  
Ретивым конём –  
Галопом сестрёнка  
Помчалась на нём!

Хоть мама ещё  
Не вернулась с работы,  
Нетрудно узнать  
Её думы, заботы:  
«Вернусь-  
Хорошо бы пошить, почитать,  
Да надо  
С уборкой возиться опять».  
И ты совершаешь  
Весёлое чудо:  
Ковёр засверкал,  
Засияла посуда!  
И ахнула мама,  
Вернувшись домой:  
- Да это как в сказке!  
Волшебник ты мой!  
Стать добрым волшебником  
Ну-ка попробуй!  
Тут хитрости  
Вовсе не нужно особой:  
Понять и исполнить желанье другого –  
Одно удовольствие, честное слово!

## Обучающий мастер-класс «Календарь добрых дел»

**Цель:** Создание и заполнение календаря добрых дел, формирование мотивации для его дальнейшего использования

### Оборудование:

- Интерактивная доска (экран, проектор)
- Цветные карандаши, фломастеры
- Шаблон календаря
- Карточки с добрыми делами (наклейки)
- Клей-карандаш
- Ножницы

**Планируемое время мастер-класса - 40 минут.**

### Примерный ход мастер-класса:

Мы предлагаем вам вспомнить некоторые сказочные ситуации и определить, где добро, а где зло.

*Задание с использованием интерактивной доски (7 минут)*

1. Гуси- лебеди унесли мальчика в избушку Бабы Яги.
2. Лиса обманула доверчивого волка, в результате чего он остался без хвоста.
3. Принц женился на бедной Золушке.
4. Айболит приходил на помощь больным зверям по первому зову.
5. Карабас Барабас избивал своих кукол.
6. Жаба хотела насильно выдать замуж Дюймовочку замуж за своего сына.
7. Алёнушка заботилась о своём братце Иванушке.
8. Старуха Шапокляк делала пакости.
9. Крокодил гена, Чебурашка и их друзья построили Дом Дружбы.
10. Королевич Елисей отправился на поиски своей пропавшей невесты.

-В сказках очень легко отличить добро от зла, оно всегда торжествует. А вот в жизни, к сожалению, всё гораздо сложнее. Иногда поступки кажутся на первый взгляд положительными, но при лучшем рассмотрении оказываются отрицательными.

*-Послушайте рассказ (Аудиозапись и беседа с классом 13 минут)*

### **Э.Шима «Жук на ниточке».**

«Майские жуки обгрызают листочки на деревьях. А личинки майских жуков, жирные гусеницы такие, обгрызают у деревьев корни. В общем, вредят, как могут.

Мы этих майских жуков ловим хитрым способом.

Рано утречком, пока ещё прохладно, жуки не летают. Сидят на молоденьких берёзках, оцепенели.

Тряхнёшь деревцо – и жуки вниз посыплются, только собирай.

Вот мы их собираем в ведро, а один мальчишка взял жука и привязал на ниточку.

Поиграть захотел.

Жук согрелся, ожил, попробовал взлететь, а ниточка не пускает.

Крутится жук на ниточке. Мы хохочем, нам весело.

Вдруг дедушка как крикнет:

– Сейчас же бросьте! Нашли забаву!

Мальчишка, который жука привязал, даже обиделся.

– Это же вредитель, – говорит.

– Знаю, что вредитель!

– Чего же вам жалко?

– Мне, – отвечает дедушка, – тебя жалко!

– Меня?!

– Тебя. Хоть ты не жук, а человек.

– Чего же меня жалеть, если я человек?

– А разве будет хороший человек кого-нибудь мучить для забавы? Даже таких вот жуков. Даже вредителей!

- Как вы считаете, добрый или злой поступок совершил мальчик?

- Что считал по этому поводу сам мальчик?

- Что сказал ему дедушка?

- Легко ли вам сразу было определить, хорошо или плохо поступил мальчик?

Из этого поучительного рассказа вы должны запомнить одну очень важную вещь: издеваться нельзя ни над кем, даже над самым заклятым врагом!

- Дома вы сделали свою копилку добра. Давайте посмотрим, что у вас получилось.

А сейчас мы предлагаем вам сделать календарь добрых дел!

- Всем вам выдали пустые шаблоны. Наша с вами задача заполнить эти белые клеточки добрыми делами.

Итак, какие добрые дела вы предлагаете в первую очередь поместить в календарь?

*Обсуждение, вклеивание (7 минут)*

Мы с вами начали заполнять календарь вместе. А теперь у вас есть возможность сделать ваш календарь уникальным, оформить его и наполнить его тем добром, которое вам по силам! А главное теми делами, которые вам будут интересны!

*Самостоятельная работ (15 минут)*

## **Подведение итогов**

- Сегодня каждый из вас создал свою уникальную страничку календаря добрых дел!

Мы надеемся, что вы не остановитесь на этом, поэтому хотим подарить вам календарь добрых дел на год. Который будет помогать вам делиться своей добротой с миром. В нем вы сможете спланировать всем классом, какие добрые дела вам вместе хочется делать.

**Что бы поверь в добро, надо начать его делать!**

**Смело идите дорогой добра и будьте уверены, она будет наполнена приключениями и удивительными событиями!**

## Сценарий мероприятия «Великолепная шапочка»

**Цель:** развивает интеллект, остроумие, артистизм, смекалку, быстроту реакции, логику.

### **Действующие лица:**

- Ведущий
- Красная Шапочка (КШ)
- Волк
- Бабушка

### **Реквизит:**

- Костюмы для каждого из персонажей
- Корзиночка
- 2 листа А4 красного цвета
- Чистые листы и ручки (1 конкурс)
- 2 комплекта контуров на А4 (3 конкурс)
- Яблоко, бутылка, пирог, банка с вареньем, пузырек с таблетками (3 конкурс)
- Названия танцев на А4: ча-ча-ча, лезгинка, вальс, рок-н-ролл, танго, ламбада (5 конкурс)

*Фоном звучит музыка 1 (В гостях у сказки). Чуть приглушается, когда выходит ведущий*

**ВЕДУЩИЙ:** Это старая-старая сказка. Жила-была маленькая девочка, такая хорошенькая, что лучше ее на свете не было. Подарила ей бабушка на День рождения красную шапочку, и девочка стала всегда ее носить. Так ее и прозвали — Красная Шапочка.

*Пока В читает текст КШ изображает его слова: достает из подарочной коробки шапочку, надевает, радуется и т.д.*

Все знают эту историю, но наверно, никто не пробовал пережить приключения Красной Шапочки, побывать в шкуре Волка, сразиться с бабушкой. У вас есть шанс! Итак, вперед по тропинке!

**К.Ш.:** Но тропинка узкая, так что придетсяделиться на две команды. У вас 2 минуты, чтобы придумать самое сказочное название для вашей команды и выбрать капитана.

**ВЕДУЩИЙ:** Капитан – самый ответственный человек, он будет поднимать вверх красный листок на протяжении всей игры, если у команды есть вариант ответа. Не забудьте, что команду нужно будет представить. Время пошло!

*Через 2 минуты команды презентуют свои названия*

### **КОНКУРС 1. «ПО ТРОПИНКЕ»**

*Фоном негромко играет музыка 2 (Если долго-долго-долго...)*

*Ведущий читает фразу и слушает варианты ответов обеих команд, если ответы неверны, то ведущий читает подсказки. И так до тех пор, пока ответ не будет назван. Конкурс приносит 10 баллов за каждый правильный ответ.*

*P.S. «...» - это пауза, чтобы дети подумали.*

**ВЕДУЩИЙ:** по дороге КШ встретился не только волк, а кто или что, вы сейчас попробуете отгадать. Я начинаю фразу, а вы заканчиваете. Если команда знает ответ, капитан поднимает вверх красный лист. Если нет идей, я читаю продолжение-подсказку. За каждый правильный ответ вы получаете 10 баллов. Но помните, если не поднимите лист, ответ не будет засчитан! Готовы? Начали!

**ВЕДУЩИЙ:** Идет К. Ш. по тропинке, а на встречу ей и не зверь и не птица: ...посмотрело на К.Ш. и увидело только красный, синий и желтый цвета. ...понюхало К.Ш. и решило, что это не цветок, и полетело оно дальше. ... семья его велика... ..оно живет в шестиугольном домике. (пчела)

**К.Ш.:** Идет я по тропинке, а на встречу мне человек. Говорю ему: «Здравствуйте, а он : «Здоров ли твой скот?" ...и еще: «Вах, вах, прости Алах»... ..там где он живет рождается черная вода... ..его голова покрыта простыней... ..его дед был бедуином... (Араб)

**ВЕДУЩИЙ:** Сорвала К. Ш. цветок с куста ...он был розовым, но мог быть и белым... ..у него сильно приятный аромат... ..из него выходит чудесное варенье... ..он символ Англии.... ..он почти роза (шиповник)

**К.Ш.:** Сорвала я красную ягоду ...ягоды похожи на бусы... ..очень полезные... ..созрело осенью, пролежало до весны... ..очень кислая... ..богатство болот. (клюква)

**ВЕДУЩИЙ:** К.Ш. давно уже идет по тропинке и пора ей встретить кого? Волка!

*Играет музыка 3 (Волки уходят, БИ-2)*

**ВОЛК:** Здравствуй К.Ш

**К.Ш:** Здравствуйте, а кто Вы?

*К отряду, как бы шепотом:*

Ребята, я боюсь, что этот незнакомец может меня обмануть. Внимательно слушайте, что он будет говорить и как только услышите ошибку, поднимайте руку, посмотрим, кто самый внимательный. Готовы? Начали!

## **КОНКУРС 2. «ВОЛК РАССКАЗЫВАЕТ».**

*Волк рассказывает лживую историю, как только команда замечает ложь, она должна указать, где волк заговаривается. За каждый правильный ответ 10 баллов.*

«Я серое животное семейства иглокожих (кошачьих) отряда рукокрылых (хищных) в некотором смысле, большая серая собака. Моих родственников ты знаешь: гиены, лисицы и гепарды, все милые пушистые звери. Мне от роду не больше шести лет, а я уже уважаемый товарищ. Я шел тут хвойным лесом, собирал землянику и морошку, на кактусы любовался (в одном месте не растут). Я видишь ли очень лес люблю. Зимой особенно. Помню, в 1980 г. (он еще не родился), ух какая зима была! Холод такой, что до костей пробирал. Я, чтоб согреться, за зайцем погнался, а он, синий (зимой белый) — шмыг и в кусты. Я за ним, на силу догнал. Я ему с 1990 г. монету в 20 рублей должен (в 90 г. не было такой монеты). Ну что я? Зима значит была холодная. Сидел я под сакурой (лес то хвойный) слышу трещит что-то. Я еле успел отпрыгнуть, дерево от мороза упало, а на дереве гнездо было, с птенцами клеста я их пригрел, гусеницами накормил (зимой?). Да!

Очень уж я лес люблю, особенно птичек. Чирикают! Я один раз слышал, соловей пел, а тут снегири прилетели (не могло быть в одно время), на веточках сели, чирикают, красненькие такие. Благодать! Я тебе скажу, девочка, есть такая птичка, страус называется. Она возьмет муху пятью пальцами (у страуса их два) — и в рот, а летать совсем не может, зато как бегаёт — 70 км/ч. Чудо, а не птичка. Ты, К.Ш., куда путь то держишь?

*Жюри подводит итоги конкурса.*

**К.Ш.:** К бабушке, она заболела и я ее иду навестить.

**ВОЛК:** Я тоже пойду к твоей бабушке. Давай так: ты пойдешь по этой дорожке, а я по той. Кто придет быстрее?

*Убегаёт, задев КШ, корзиночка падает.*

### **КОНКУРС 3. «КОРЗИНОЧКА».**

**К.Ш.:** хорошо...Какой волк, убежал, а мою корзиночку опрокинул. Помогите собрать?

*Человек 1 раздает каждой команде по комплекты контуров*

На этих листах незаконченные изображения. Вы должны дорисовать их так, чтобы получились предметы, которые лежали в моей корзинке. За правильный рисунок — 5 баллов. У вас 5 минут!

*Играет музыка 4 (веселая фоновая музыка)*

Дети презентуют то, что у них получилось. После каждого правильно дорисованного рисунка К.Ш. достает из корзинки и показывает предметы, которые туда положили пока дети рисовали.

**ВЕДУЩИЙ:** Собрала К. Ш. свою корзинку и пошла дальше, но не успела она из леса выйти, а волк уже прибежал к бабушке.

### **СЦЕНА ВСТРЕЧИ ВОЛКА И БАБУШКИ:**

**ВОЛК** стучит в воображаемую дверь

**БАБУШКА** сидит на стуле, на коленях покрывало: Кто там?

**ВОЛК:** Это я, твоя внучка Красная Шапочка

**БАБУШКА:** Дерни за веревочку, дитя моё, дверь и откроется

**ВОЛК** заходит в «комнату»

**БАБУШКА:** Что-то плохо я стала видеть. Ты ли это, внученька? А ну-ка, отгадай-ка мои загадки! Сыграем в перевертыши, знаешь такую игру?

**ВОЛК:** Нуу...

### **КОНКУРС 4. «БАБУШКА»**

**БАБУШКА:** На пример, я говорю: «Зажигалка взрослым инструмент», а ты мне: «Спички детям не игрушка». Понятно?

**ВОЛК:** Ну что, готовы сразиться с Бабушкой в интеллектуальном поединке? Давайте помогайте, а за каждый правильный ответ получите по 5 баллов. Только не забывайте поднимать красный листок!

**БАБУШКА:**

1. В поле погибла травинка (В лесу родилась елочка)
2. Кикимора под арбузом (Принцесса на горошине)
3. Пес в рукавицах (Кот в сапогах)
4. Одетый нищий (Голый король)
5. Медный цыпленок (Золотой Гусь)
6. Землянка – времянка (Терем – теремок)
7. Кубик Рубика (Колобок)
8. Крестьянка – обезьянка (Царевна – лягушка)
9. Глупый Василий (Василиса Премудрая)
10. Зеленый ботинок (Красная Шапочка)
11. Ржавый замочек (Золотой ключик)
12. Цветочная служанка (Снежная королева)
13. Серенький кустарник (Аленький цветочек)
14. Усопший толстяк (Кощей Бессмертный)

**ВОЛК:** Ууух, ну и сложные загадки! Такую умную старушку и есть как-то неудобно...

**БАБУШКА:** Что-что?

**ВОЛК:** Ничего-ничего, бабушка!

**БАБУШКА:** Да ладно, Серый, я сразу поняла, что это ты. Обещаешь больше не безобразничать?

*Волк кивает*

Тогда ТАНЦУЮТ ВСЕ!

**КОНКУРС 5. «Танцевальный».**

**ВОЛК:** Действительно, что может примирить лучше, чем танцы? Я приглашаю сюда по 1 человеку из каждой команды. Каждому на спину будет прикреплено название какого-либо танца. Задача такова: в танце посмотреть то, что написано на спине у партнёра, при этом стараться не показать то, что написано на вашей спине. Когда зазвучит музыка можете танцевать как угодно, но когда увидите название танца, танцуйте его, иначе получите не 5 баллов, а 2.5

Первая пара: ***Играет музыка 5 (Индийская)***

- Ча-ча-ча.
- Лезгинка.

**БАБУШКА:** Отлично! Даже самой поплясать захотелось! Кто еще хочет потанцевать?

Вторая пара: ***Играет музыка 6 (Ирландская)***

- Вальс.
- Рок-н-ролл.

Третья пара: ***Играет музыка 7 (Цыганская)***

- Танго.
- Ламбада

**ВЕДУЩИЙ:** А пока жюри подводит итоги бабушка угостит всех вкусным печеньем  
Играет музыка 7 (Бабушка)

*Бабушка раздает печенье.*

*Жюри объявляет итоги 2 конкурса и победителей. Аплодисменты. Бабушка гладит победителей по голове*

**ВЕДУЩИЙ:** Никогда не забывайте сказки, и они не забудут вас!

## Сценарий мероприятия «Таинственный Остров»

### Задачи:

- Развитие творческих способностей, нестандартного мышления
- Развитие коммуникабельности
- Развитие памяти и логического мышления
- Формировать умение выступать на сцене, не бояться ее;
- Развитие оформительских навыков и художественных способностей

### Оборудование:

- Интерактивная доска (проектор, экран)
- Компьютер
- Колонки

### Реквизит:

- Карточки с рыбами
- Фигурки из тетриса вырезанные
- Заготовки для крыльев самолета из картона
- Фломастеры, цветные карандаши, краски
- Ножницы

### Ход мероприятия:

- Сейчас мы отправимся в увлекательное путешествие на нашем самолете боинг 777, просим вас пристегнуть ремни, привести спинки кресел и столики в вертикальное положение и открыть шторы иллюминатора, приятного полета

*инструктирование пассажиров о технике безопасности  
включается звук взлета самолета, потом полет  
самолет «начинает трясти», звук падающего самолета*

- Ребята, что-то пошло не по плану, наш самолет где-то упал. Все живы?

*дети отвечают, что все в порядке*

- Надо выйти и посмотреть, где мы оказались

*выходят*

- Похоже, это необитаемый остров посередине какого-то океана. К такому мы точно не были готовы. Ладно, надо действовать только без паники, сохранять полное спокойствие, все будет хорошо

- Нам необходимо разделиться пополам, чтобы не идти в разведку всем вместе, чтобы никому не было обидно, мы проведем жеребьевку

*достают бумажки из шляпы с номером команды (1 или 2), одна команда садится на одну сторону, вторая на другую*

- Что нам нужно для начала сделать, чтобы выжить на необитаемом острове?...Конечно, нужно добыть пищу для выживания, предлагаем сходить на рыбалку и наловить немного рыбы на ужин...

### **1 конкурс: «Рыбалка»**

*Участникам обеих команд будут задавать вопросы, на которые они должны правильно ответить, если команда отвечает правильно, то они получают одну рыбу, если же не отвечают, то право ответа переходит другой команде. Игра будет продолжаться до тех пор, пока команда не наловит рыбы на каждого члена своей команды. Победит та команда, которая сделает это раньше второй.*

- Так, отлично, теперь нам есть чем поужинать, мы не умрем с голоду! Что нужно теперь сделать, чтобы переночевать?...Конечно, нужно сделать какой-то шалаш, в котором можно будет поспать.

### **2 конкурс: «Тетрис»**

*Выдаются фигурки из тетриса, задача команд сложить их таким образом, чтобы получился прямоугольник, что будет служить стенами нашего шалаша. Выигрывает та команда, которая сделает это быстрее другой.*

- Вау, да вы большие молодцы! Теперь же нам есть где переночевать. Давайте быстрее ложиться спать. Утро вечера мудренее

*все закрывают глаза, включается звук ночи, после рассвет, подъем*

- Доброе всем утро! Хватит спать, скорее вставайте, у нас сегодня еще много дел, надо как-то починить наш самолет и поскорее улетать отсюда

- Стойте! А что если мы никогда не сможем отсюда уехать?!

- Это, конечно, маловероятно, но стоит об этом задуматься

- Я похоже придумала! Надо записать видео послание нашим предкам, если мы вдруг никогда не сможем вернуться домой, то когда-нибудь эти видео найдут и покажут нашим родным!

### **3 конкурс: «Видео послание»**

*Задача участников обеих команд заключается в том, чтобы на один из своих телефонов записать видео послание своим родственникам, где они должны им будут все объяснить, куда они пропали. Задача команд участников сделать это как можно оригинальнее. Можно использовать какие-то подручные средства. В видео должны быть задействованы все. Видео должно быть снято цельно, а не по кадрам. На съемку дается 15 минут. В конце видео будут просмотрены и будет определен один победитель.*

- Видео послание записано, теперь можно двигаться дальше

- Подождите, я вспомнила... Я вчера, пока ходила искать листья для кровати, видела каких-то существ похожих на людей. Мне кажется, что это местные жители этого острова, но они говорили на каком-то непонятном языке. Мы предлагаем вам выучить его, чтобы понять то, что они хотят вам донести

### **4 конкурс: «Слова наоборот»**

- Сейчас будут читаться слова наоборот, ваша задача без помощи средств записи понять, что это за слово. За одно отгаданное слово – один балл. Выигрывает команда с большим количеством баллов. На отгадывание одного слова дается 15 секунд.

- Отлично, теперь мы можем понимать то, о чем они говорят. А говорят о том, что они очень недовольны тем, что мы заявили к ним на остров без приглашения. Они грозятся убить нас, но предлагают альтернативу, поспорить с ними на что-то, так как они любят спорить друг с другом.

### **5 конкурс: «Спорилки»**

*Задача каждой команды придумать по две спорилки, т.е. написать то, что они спорят с другой командой о том, что та не сможет повторить какое-то действие за одним из участников этой команды. Изначально участник команды, загадавшей спор, должен выйти и показать это действие, доказав, что умеет это. Если команда, с которой спорили, не выполняет, то балл загадавшей команде, если выполняет, то балл команде выполнившей. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов.*

- Фух, наконец-то мы с ними подружились. Возможно они помогут нам выбраться с этого острова, но для того, чтобы они стали нам доверять еще больше, мы должны выучить их фирменный танец, который они танцуют на всех местных праздниках

### **6 конкурс: «Фирменный танец»**

*Участники обеих команд встают со своих мест, им показываются движения танца под музыку, после заучивания их участники должны их повторить без помощи того, кто изначально показывал движения. Судьями будет оцениваться артистичность, хореография, точность выполнения и подача танца.*

- Вот мы и повеселились с нашими новыми друзьями. Но я совершенно забыла о том, что у них завтра праздник. Они празднуют День рождения своего вождя. Но у нас нет ничего в подарок ему. Он весь день ходит какой-то убитый, предлагаю его развеселить, придумав какую-либо игру.

### **7 конкурс: «Игра для вождя»**

*Задача каждой из команд придумать веселую игру, которая поможет развеселить вождя местных жителей. Игра должна быть каким-то образом связана с тематикой джунглей, острова, моря и тд. Будет оцениваться креативность, подача, соответствие тематике.*

- Слава богу нам удалось развеселить вождя, надеюсь, что остаток дня он проведет на ура! А наша задача все-таки попытаться починить наш самолет и улететь отсюда побыстрее домой, наши родные уже волнуются, наверное

- Мы предлагаем вам объединиться воедино для того, чтобы починить наш самолет

### **8 конкурс: «Юные строители»**

*Задача всех участников вместе сделать два одинаковых крыла из подручных материалов, чтобы наш самолет наконец взлетел. Можно так же проявить креативность и украсить крылья какими-нибудь узорами. Объединение происходит по причине того, что крылья должны быть одинаковыми, чего можно добиться только совместными усилиями.*

- Вот наш самолет починен, теперь мы можем возвращаться домой, просим всех вас занять свои места, мы взлетаем.

*звуки взлета самолета и посадки*

- Ура наконец-то мы дома, только благодаря совместным усилиям нам удалось выбраться с того острова и благополучно вернуться домой целыми и невредимыми. Именно, действуя сплоченно, нам удалось этого добиться

- А теперь предлагаем вам посмотреть видео, которые записывали участники команд на случай гибели и узнать какая же команда оказалась креативней

- Ребят, вы все большие молодцы, несмотря на такую неудачу, мы все равно весело провели время и смогли выбраться с того острова, все были очень активными и веселыми, но теперь пришло время наградить «самых-самых»

*награждение активных участников, награждение команды-победителя*

## Сценарий мероприятия «Путешествие по галактике»

### Задачи:

- Развитие творческих способностей, нестандартного мышления
- Развитие коммуникабельности
- Развитие памяти и логического мышления
- Развитие ловкости и быстроты реакции

### Реквизит:

- Ватман 2шт
- Фломастеры, цветные карандаши
- Конфеты
- Хвостики (Веревки с шариками из мишуры)
- Маршрутные листы

### Ход мероприятия:

**Доктор:** Дима где мы? Ты меня слышишь!?

**Помощник:** Я настраивал контроллер скоростного потока.

**Доктор:** Что ты делал?! Нет! НЕт! НЕТ!

**Доктор:** Я же просил сообщать тебя о твоих действиях!

**Человек из толпы:** Кто вы такие?

**Доктор:** Мы путешественники по галактике. Позвольте представиться, я Доктор, а это мой помощник Дмитрий.

**Помощник:** Доктор, давай мы возьмём ребят с собой в путешествие, это будет весело!

**Доктор:** А что, это хорошая идея, но все не уместятся в наш маленький корабль.

**Помощник:** Но он же гораздо больше изнутри!

**Доктор:** Тихо ты! Они там всё переломают! Давайте так, половина из вас полетят с моим помощником, а вторая со мной!

*Дети делятся на 2 команды*

**Помощник:** Но тебе и мне нужен помощник, что бы справиться, с предстоящим путешествием.

**Доктор:** Полностью с тобой согласен, у каждого повелителя галактики есть свой космический корабль, поэтому давайте нарисуем помощника!

*Дети рисуют....*

*Доктор и команда, выходят в коридор.*

**Доктор:** И так, я предлагаю выстроиться в большой корабль и полететь на, встречу приключениям!

Но как же будут называться наши корабли? Давайте придумаем название.

*Во время полета все дети держатся за руки изображая космический корабль, а капитан комментирует полет, тем самым создавая иллюзию полета к космическом пространстве*

## **Описание станций:**

### **1. Станция (Подвижная планета)**

**Доктор\Помощник:** Мы прибыли на планету подвижных игр. Давайте поиграем в любимую игру жителей этой планеты...

#### **Игра хвостики**

**Правила:** дети делятся по парам(5 пар максимум), (если нечётное количество детей последние играют втроём). Сзади прикрепляется хвост (верёвочка с бамбошкой из бумаги). Задача выдернуть хвост игрока напротив.

В каждой паре определяется победитель, дальше следующий этап, и так пока не останется последний = победитель. Ему вручается конфетка.

#### **Игра поймай хвостик**

**Правила:** Дети встают в колонну, последнему цепляется хвостик. Задача первого выдернуть хвостик (можно руками). После того как выдернул первый встаёт в конец, игра повторяется до тех пор пока первый догоняющий не вернётся на своё место и снова не станет первым!

### **2. Станция (Планета доверия)**

#### **Игра Кто сказал «Мяу»?**

**Правила:** Один игрок встаёт спиной к остальным детям. Одному из остальных достаётся почётное право сказать «Мяу», дети по очереди подходят и говорят, например, «Гав-гав», «Му», «Мяу-мяу», «Чик-чирик», просто рычат или произносят другие фразы. Стоящий по голосу должен угадать, кто именно в данный момент сказал «Мяу». Если угадал, тот меняется местами с ведущим, так повторяется 5-7 раз.

#### **Игра Снайпер**

**Правила:** Все встают в шеренгу. Сзади проходит ведущий и незаметно касается одного или нескольких из участников (дети которых коснулись, становятся снайперами). Далее все разбредаются по помещению. Задача снайпера незаметно встретиться взглядами с другим игроком и подмигнуть ему так чтобы этого никто не заметил; тем самым убив его. А в свою очередь задача остальных игроков раскрыть снайпера.

### 3. Станция (Планета умников и умниц)

#### Викторина:

- 1) Колобок, обросший иглами? (еж)
- 2) Самый короткий месяц в году? (май)
- 3) Имя мальчика, которого унесли Гуси-лебеди?
- 4) Из какой посуды нельзя поест?
- 5) Вредная старуха из русских народных сказках? (баба яга)
- 6) Сказочный мальчик-луковка? (чиполино)
- 7) Имя девушки, братец которой превратился в козленочка? (Аленушка)
- 8) С помощью этого предмета можно сшить самые замечательные вещи, а можно даже убить злого и страшного героя русских народных сказок. (игла).
- 9) На какое дерево сядет глупая ворона, во время проливного дождя? (на мокрое)
- 10) В Полотняной стране  
По реке Простыне  
Плывет пароход  
То назад, то вперед. (утюг, С. Маршак)
- 11) Каким гребнем волосы не причешешь? (петушиным)
- 12) Один глаз, один рог, но не носорог? (Корова из-за угла выглядывает)
- 13) Почему собака поднимает ногу когда ходит в туалет? (Потому что однажды на неё упал забор)
- 14) Что делал сторож, когда у него на голове сидел воробей? (Спал)
- 15) Почему? Воробей может съесть горсточку зерна, а лошадь не может. (Воробей слишком маленький, чтобы съесть лошадь.)
- 16) Маленький, серенький, на слона похож. Кто? (Слонёнок)

**Доктор:** Ну вот мы и прошли с вами все испытания!

**Помощник:** Да, было не легко, но мы справились и стали настоящими покорителями космоса!

**Доктор:** Нам пора отправляться дальше, выполнять новые задания, жаль, но мы не сможем взять вас с собой!

**Помощник:** Но зато сейчас мы вручим вам подарки на память!

*Награждение победителей*

**Доктор:** Пока ребята, до новых встреч!