

## ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА ЛІТЕРАТУРНА ГРА „ЧАРІВНЕ КОЛО”

Правила гри: виділяється по 4-5 гравців з кожного класу, організуються команди та присвоюється їм назв. 1 команда – „Книголюби”.

2 команда – „Чомучки”

3 команда – „Читайлики”

4 команда – „Пізнайки”

5 команда – „Фантазери”

Вибрати капітанів команд, кожен з них вибере назву, яка йому до вподоби.

### І тур „РОЗМИНКА”

Під час I туру визначається команда, яка розпочинає гру в другому турі першою, шляхом підрахунку відповідей на запитання. Хто більше дасть відповідей – той переможець. (Першою на запитання відповідає та команда, капітан якої перший підніме прапорець).

1. Де починається життя книги? (В лісі)
2. Що допомагає вам знайти швидко в книзі потрібний вірш, оповідання, казку? (Зміст)
3. Як називається переписана від руки книга ? (Рукопис)
4. Чого боїться книга? (Дощу, снігу, води, брудних рук)
5. Як називається відділ в бібліотеці, де видають книги? (Абонемент)
6. У школі ти школяр, а хто в бібліотеці? (Читач)
7. Як називають забудькуватого читача ? (Боржник)
8. З чого починається книга? (З обкладинки)
9. На чому в бібліотеках розташовуються книги? (На стелажах)
10. Скільки днів можна читати книгу на абонементі? ( 15 днів)

## II тур „КАЗКОВИЙ”

**Завдання:** З поданих назв підібрати казку, яку найкраще знає вся ваша команда і за 2 хвилини розіграти сценку з казки в особах. Всі члени команди повинні прийняти участь у показу уривку.

А щоб було однаково часу для підготовки всім учасникам туру, картки з назвами казок будуть передаватися безпосередньо перед виконанням завдання.

Журі оцінить вашу роботу за десятибальною системою.

**Колобок**

**Ріпка**

**Рукавичка**

**Кіт у чоботях**

**Вовк і семеро козенят**

**Бідар і водяник**

**Пшеничний колосок**

**Сивко-бурко**

**Василиса**

**Прекрасна**

**Фарбований лис**

**Хо**

**Чарівна хустка**

**Пан Коцький**

**Солом'яний бичок**

**Кирило Кожум'ка**

**Цар лев**

**Яйце-райце**

**Ох!**

**Давня казка**

**Лелія**

### III тур „ АВТОР – НАЗВА”

На столі розкладені картки з прізвищами письменника. Ведучий називає твір – учасники шукають прізвище. Хто із команд набере найбільше відповідей, той отримує найбільшу кількість балів. За кожну правильну відповідь діти отримують 2 бали.

„Чарівник смарагдового міста”	Олександр Волков
„Червона шапочка”	Шарль Перро
„Кіт у чоботях”	Шарль Перро
„Чук і Гек”	Аркадій Гайдар
„Золота рибка”	Олександр Пушкін
„Пригоди Електроніка”	Євген Велтистов
„Лелія”	Леся Українка
„Фарбований лис”	Іван Франко
„Карлсон, який живе на криші”	Істрін Ліндгрєн
„Пригоди Чиполліно”	Джані Родарі
„Дюймовочка”	Ганс Христіан Андерсен
„Незвичайні пригоди Карика і Валі”	Ян Ларрі
„Подорож в країну Навпаки”	Василь Симоненко
„Казка про котика й півника”	Олена Пчілка
„Лисичка в суддях”	Олена Пчілка

## IV тур „МУЛЬТФІЛЬМ – КАЗКА”

Включити для кожної команди уривок із мультфільму. Якщо команда не відповідає, то відповідь дає команда суперниця. Команди отримують по 5 балів за вірну відповідь.

## V тур „ЗАМОРОЧКИ ІЗ ДУБОВОЇ БОЧКИ”

Кожна команда отримує набори слів, в яких слова розбіглися і не можуть знайти свої місця, до того ж слова з назв інших художніх творів заблудилися між ними. Допоможіть словам знайти свої місця та прочитайте назви казок. На виконання завдання – 1 хвилина. Найвища оцінка – 5 балів.

I. 1. І, колобок, дід, курочка-ряба, баба.

2. Пригоди, Карабас, Чиполіно.

3. Приїхали, пригоди, Електроніка, нові.

II. 1. курочка-ряба, півника, про, та, котика, казка.

2. Казка, калечку, зажерливу бвбу, липку про.

3. Туман, стелиться, жовтий.

III. 1. Сірко, пес, бичок, солом'яний.

2. Василиса, цар, Прекрасна.

3. Замку, білого, таємниця, покинутого.

IV. 1. Сніжинка, козу-дерезу, про.

2. Біла, королева, про, снігова.

3. Пепсі, Пен, Довга панчоха.

V. 1. Колобок, матір-зозулю, про.

2. Про, казка, півника, та, котика.

3. Нільса, мандри, з Гулівера, дикими гусями.