**"КВН по сказкам Г.Х. Андерсена". Внеклассное мероприятие**

**Участники**: обучающиеся 2 и 3 классов

**Цели:**

* расширить представление учащихся о творчестве Г.Х. Андерсена;
* прививать интерес к чтению;
* развивать коммуникативные умения.

**Оборудование:** иллюстрации к сказкам, портрет писателя, плафоны с названиями конкурсов и команд, «волшебный сундучок» с предметами из сказок, реквизит для инсценирования, фонограмма песни «В мире много сказок», сигнальные карточки для команд.

**Ход мероприятия**

**I. Организационный момент.** Приветствие присутствующих участников КВНа и членов жюри.

- Для чего мы собрались в этом зале?

- Знаете ли вы как расшифровывается название игры – КВН? (клуб весёлых и находчивых).

В клуб пришёл – не хмурь лица,
Будь весёлым до конца.
Ты не зритель, и не гость,
А программы нашей гвоздь.
Не стесняйся, не ломайся,
Всем законам подчиняйся!

- Давайте вместе составим законы нашей игры.

Быть добрыми, терпеливыми, активными. Внимательно слушать друг друга, помогать друг другу.

**II. Представление команд.**

- В игре участвуют три команды. Сейчас они себя представят. (Представители команд говорят своё название, девиз, приветствие команде соперников, жюри).

**III. Условия игры.**

- В игре пять конкурсов: «Разминка», «Посмотри и расскажи», «Конкурс капитанов», «Конкурс знатоков», «Домашнее задание». За каждый правильный ответ команда будет получать лепесток, из которых нужно составить цветок. Победит та команда, которая составит самый большой цветок.

- Оценивать ваши ответы будет жюри (представители родительской общественности, старшеклассники).Поприветствуйте жюри.

- Готовность команды к ответу показывать сигнальными карточками, поднятыми вверх.

**IV. Вступление.**

- Итак, друзья, начнём программу.

Затей у нас большой запас!
А для кого они? Для вас!
Мы знаем, вы любите игры, песни,
Загадки и пляски,
Но нет ничего интересней,
Чем наши волшебные сказки!

- Вы догадались, что наша игра посвящена сказкам.

**V. Первый конкурс «Разминка».**

- Автор этих сказок – великий датский писатель Г.Х. Андерсен. (На доску помещается портрет писателя).

-Первое задание: рассказать об этом писателе. (Командам даётся 1 минута на совещание и подготовку ответа).

Жюри оценивает ответы.

- Второе задание: кто больше назовёт сказок.

- Третье задание: угадать, какие сказки начинаются следующими словами.

1. Жила-была женщина. Очень ей хотелось иметь ребёнка, да где его взять? И вот она отправилась к колдунье…
2. Шёл солдат по дороге: раз-два! Ранец за спиной, сабля на боку, он шёл домой с войны…
3. Дойдя до конца нашей истории, мы будем знать больше, чем теперь. Так вот, жил-был тролль, злющий-презлющий…
4. Хорошо было за городом! Стояло лето, рожь уже пожелтела, овсы зеленели, сено было смётано в стога…

Жюри подводит итоги.

**VI. Конкурс «Посмотри и расскажи».**

- Угадать по иллюстрации сказку, рассказать фрагмент, изображённый на ней.

- Ребята сделали рисунки. Рассмотрите их и назовите сказку.

- Герои из сказок «потеряли» свои вещи. Помогите их найти. (На доске «разбросаны» картинки героев и вещей. Ребята соединяют их).

- «Волшебный сундучок». В нём хранятся вещи забытые героями сказок. Угадайте, чьи они и из какой сказки (перо, горошина, монета, зеркало, роза).

Жюри подводит итоги этого конкурса.

**VII. Конкурс знатоков.**

- Какому герою принадлежат слова:

…Ах, ведь и я это играю! Слушайте, пусть кто-нибудь из вас пойдёт и спросит у него, что стоит этот инструмент. (Принцесса из сказки «Свинопас»).

…Она будет играть со мной! Она отдаст мне свою муфту, своё хорошенькое платьице и будет спать со мной в моей постельке. (Маленькая разбойница из сказки «Снежная королева»).

…Моя невеста шлёт тебе тысячу поклонов и вот этот маленький хлебец. Она стащила его на кухне. (Ворон из сказки «Снежная королева»).

… Я так безобразен, что даже собаке противно укусить меня. (Утёнок из сказки «Гадкий утёнок).

… Завтра мы должны улететь отсюда, и сможем вернуться не раньше будущего года, но тебя мы не покинем здесь. (Лебедь из сказки «Дикие лебеди»).

… Паспорт есть? Давай паспорт! (Крыса из сказки «Оловянный солдатик»).

… А ну, помогите мне избавиться от петли! (Солдат из сказки «Огниво»).

Слово жюри.

**VIII. Конкурс капитанов.** (Капитаны друг другу задают вопросы по сказкам).

**IX. Конкурс «Домашнее задание».**

- Мы с вами вместе прочитали много сказок Андерсена. Дома вы должны были подготовить пересказ новой сказки с тем, чтобы познакомить с ней ребят. Слово предоставляется командам.

- Спасибо участникам конкурса. Я думаю, что вам удалось заинтересовать ребят новыми сказками.

- Второе задание – проинсценировать фрагменты сказок.

- Третье задание – конкурс своих сказок с участием героев Андерсена.

**X. Подведение итогов игры.**

- Команды закончили свои выступления. Пока жюри подводит итоги и назовёт команду, которая была самой весёлой, самой дружной, самой находчивой, давайте подумаем, почему сказки Андерсена любят многие люди?

- Чему они учат?

- Я думаю, что тот, кто знает сказки Г.Х.Андерсена, будет таким же добрым, внимательным, отзывчивым, как многие его герои.

**XI. Слово жюри.**Награждение команд. Исполнение песни.