Главное управление образования Гомельского облисполкома

Учреждение образования «Гомельский государственный областной Дворец творчества детей и молодежи»

Номинация

«Лучшая сценарная разработка сюжетно-игровой программы для младшего школьного возраста»

Сценарная разработка

новогодней сюжетно-игровой программы

 **«Новогодний батл добра и зла»**

(для учащихся I-IV классов)

Автор:

Колоцей Любовь Андреевна,

заведующий отделом организационно-массовой работы

Гомель 2020

**Пояснительная записка**

В современном мире, перенасыщенном разнообразными компьютерными играми, с помощью которых ребенок может сам организовывать свой досуг и, тем не менее, ограничен в «живом» творческом общения. Поэтому проблема организации и реализации досуга детей и подростков является достаточно актуальной. Соответственно, есть необходимость доступно показать детям, насколько интересным и разнообразным может стать правильно организованный досуг.

Например, традиционное проведение новогодних массовых мероприятий, несмотря на большое количество методических разработок на эту тему, можно каждый раз проводить ярко, интересно и неповторимо.

Данная игровая программа составлена с учетом возрастных особенностей детей. Особое внимание в ней уделено развитию в играх межличностному отношению, а также интеллектуальных характеристик личности: памяти, внимания, способности к релаксации и коммуникативности, эрудиции и логики. В итоге реализации дети также получают положительный эмоциональный заряд.

 Красочные костюмы и хорошая актерская игра, современные приемы активизации зала, яркий и зрелищный реквизит, мультимедийное сопровождение – очень важные составляющие успеха данной игровой программы, апробированной Дворцом творчества в 2019 году.

**Цель:** создание условий для включения учащихся в культурно-досуговую, социально-значимую деятельность, в коллективно-творческие дела.

 **Задачи:**

1. создание атмосферы новогоднего волшебства с помощью театрализованного представления в сочетании с музыкальными, подвижными и интерактивными играми.
2. способствовать развитию коммуникативных навыков, нестандартного мышления, творческого воображения;
3. прививать учащимся культуру полезного и содержательного досуга;
4. создать условия для воспитания культуры поведения, культуры досуга.

**Сценарий новогодней сюжетно-игровой программы**

**«Новогодний батл добра и зла»**

**Действующие лица:**

Дед Мороз

Снегурочка

4 Гнома

Льдинка

Смайлик

Бэймакс (герой на экране)

*Звучит новогодняя песня «Стрелки часов» - слова и музыка Алексея Ольхановского. На мультимедийном экране появляются новогодние часы.*

*Голос за кадром:*

Скоро, совсем скоро чудесный Новый год,

Часы волшебным звоном порадуют народ.

Песни, танцы, смех звучат вокруг,

Двенадцать ударов все с нетерпением ждут!

*Звучит веселая фонограмма. Выбегают гномы.*

*Гном 1:*

Как я устал Нового года ждать!

*Гном 2:*

Стрелки, кажется, движутся вспять!

*Гном 3:*

Их нужно немножко ускорить!

*Гном 4:*

Верно. Никто и не спорит.

*Бросают снежки в часы. Слышится звон, и часы на экране рассыпаются на осколки. Гномы пугаются и прячутся друг за друга.*

*Гномы:* Это не я, не я, не я!

*Выбегает Снегурочка и Льдинка.*

*Снегурочка:*

Волшебные часы! Я слышала осколков звон,

 А может снится страшный сон?

*Льдинка:*

Нет, не сон, часы разбиты,

 Улетели осколки, как метеориты.

*Снегурочка:*

Опять гномы отличились:

Часы волшебные разбились!

*Льдинка:*

Дедушка Мороз придет,

 Волшебные часы не заведет,

И Новый год к нам не придет!

*Гномы:*

Простите!!!

Мы всё исправим, извинения часам доставим!

Надо ник часов в «Инстаграмме» назвать,

Громко, дружно всем сказать:

«Дин-дон-перезвон».

Голосовое сообщение отправим

И всё-всё исправим!

*Все вместе повторяют «Дин-дон-перезвон!!!». Слышится скрип старых дверей. На мультимедийном экране появляется компьютерный герой Бэймакс в светлом.*

*Бэймакс:*

SOS! Кто-то не сказал слова, сбой привел к открытию пароля черной дыры, в которую улетают все новогодние сказки! Вам необходимо сейчас назвать их, чтобы они остались и не исчезли, и срочно блокировать вход. Ой, меня тащит неизвестная сила. Помогите!

*Снегурочка:*

Ребята, дружно все помогайте,

Новогодние мультфильмы и сказки называйте.

*Проводится интерактивная игра с залом «Назови сказку»*

*Выбегает Смайлик.*

*Смайлик:*

 Черная дыра? Осколки часов улетят туда!

Сбой в системе праздника – беда!

*Льдинка:*

Зло остановить нам надо:

 Черной силе мощная преграда.

Гномы:

А может ник в обратном порядке назвать?

 Только дружно! И восстановим всё опять.

Новзереп-нод-нид!

*Называют слова в обратном порядке. На экране появляется Бэймакс в черном.*

*Бэймакс (зловеще):*

Пароль уже сменили, догадались раньше вас!

 И часы новогодние будут у нас. Ха-ха-ха!

*Гномы:*

Не бывать этому!!

Ребята, поможете часы вернуть?

И вместе мы сумеем зло свернуть.

 *Ребята кричат «Да-а-а!!!»*

*Льдинка:*

Где же хранится разгадка волшебства?

*Бэймакс (в светлом):*

 В волшебных буквах «ПСХ»!

*Снегурочка:*

Буквы «ПСХ» − что же за слово такое?

 Подскажите нам, друзья.

*Ребята называют варианты, дойдя до слова «посох».*

*Льдинка:*

 Посох! Посох Дедушки Мороза! Ура!!!

*По залу передается посох Дедушки Мороза.*

*Смайлик:*

Посох Дедушки Мороза? Но почему цветной?

 Пять цветов, что за ребус такой?

*Льдинка:*

Посох-подсказка состоит из частей.

 Берем первую, что же на ней?

*На посох крепятся цилиндры-подсказки из голографической бумаги. На каждой части определенное задание. Начинают снимать подсказки с нижней части. По окончании – на посохе вместо цилиндров остаются буквы «Д», «О», «Б», «Р», «О».*

*Читают вместе первую часть: «Черное и белое».*

*Смайлик:*

 Черное и белое? Что это значит?

*Снегурочка:*

Черное – это земля, а белое – это снег.

Ишь, удумали злые силы,

Нас зимой снега лишили.

Сейчас работа будет у всех –

Землю укроет пушистый снег!

*Гномы:*

По залу полотно черное передаем.

 Задача – наклеить сугробы на нем!

 *По залу раскручиваются два полотна черного цвета. До начала мероприятия детям раздаются импровизированные сугробы, которые они крепят на ткань. По окончании игры на экране появляется первый осколок часов, а на посохе буква – «Д».*

*Снегурочка:*

Вот и побелела земля.

И первый осколок часов вернулся. Ура!!!

*Слышен звон.*

*Смайлик:*

 Мы на правильном пути.

*Льдинка:*

 Вторую часть на посохе бери,

 Читай быстрее, не тяни.

*Смайлик (читает):*

 «Холод и тепло».

*Снегурочка:*

 Разогреться нам пора,

 «Снег веселый» − это для всех игра.

*Гномы:*

Ребята, понимайтесь со своих мест и повторяйте за нами движения. Все, все без промедления!

*Проводится музыкальная игра на минус песни «Пчеловод» гр.RASA. Дети повторяют движения за гномами.*

*Снег, снег идет, на шапку упадет.*

*Снег, снег идет, на плечи упадет.*

*Снег, снег идет, на локти упадет.*

*Снег, снег идет, на коленки упадет.*

*Снег, снег идет, на друга упадет.*

*Снег, снег идет, на нос он упадет.*

*Снег, снег идет, на ладошки упадет.*

*Снег, снег идет, прыгает народ.*

*Снег, снег идет – ура!!!*

*Слышится звон. На экране появляется вторая часть новогодних часов и буква «О» на посохе.*

*Льдинка:*

Вторая часть – творятся чудеса.

Значит, всё правильно, друзья.

*Смайлик:*

 Следующую часть берем,

 Что написано на нем?

*Читают все вместе «Свет и тьма»*

*Снегурочка:*

Это каждый разгадает, правда, друзья:

Ученье – свет, а неученье – тьма.

*Гномы:*

Навыки применять пора!

А помогут нам музыкальные интеллектуалы –

В знании песен профессионалы.

У кого в руках новогодние книги песен,

Выходите к нам – этот конкурс будет интересен.

*Ребята, у которых в руках маленькие песенники зеленого и синего цвета, поднимаются на сцену и становятся в две команды.*

*Смайлик:*

 Внимание! На экране будут появляться детские рисунки, а вам нужно угадать новогоднюю песню, пропеть и назвать номер страницы в этом песеннике, где она напечатана. Зрители в зале поддерживают команды и подпевают песни.

*На мультимедийном экране появляются рисунки детей – иллюстрации к песням «Новый год к нам мчится», «В лесу родилась елочка», «Маленькой елочке холодно зимой», «Новогодние игрушки», «Кабы не было зимы», «Расскажи, Снегурочка, где была» и др.*

*Снегурочка:*

Вы угадали все песни, друзья!

И с этой задачей справились. Ура!!!

*Смайлик:*

Еще одна часть часов у нас –

Такая удача радует глаз.

*На экране появляется еще одна часть часов и буква «Б» на посохе.*

*Снегурочка:*

 Четвертую часть бери,

 Что там написано, говори!

*Льдинка (читает):*

 Радость и слезы.

*Снегурочка:*

Не нравится мне слово «слеза»,

 Пусть счастливы будут детские глаза!

*Смайлик:*

 Смех всегда там, где веселая игра.

*Гном:*

Ребята, у нас в руках большие смайлы, на которых находятся маленькие смайлики веселого настроение.

Будет музыка звучать,

Нужно их передавать.

Как только зазвучит смех, те, у кого рядом оказался смайл, должны быстро взять себе смайлик!

*На больших смайлах наклеены маленькие, на которых с обратной стороны написаны названия массовых танцев («Ламбада», «Макарена», «Буги-вуги», «Танец маленьких утят» и др.). По окончании игры на экране появляется 4-ая часть разбитых часов и буква «Р» на посохе.*

*Льдинка:*

Мы справились, отлично!

*Гномы:*

В этом и наш вклад личный.

*Снегурочка:*

Пятый осколок часов найдем,

 Все преграды обойдем.

*Гномы:*

Часы быстрее надо восстановить,

Чтобы Дедушку Мороза не рассердить!

*Льдинка:*

Какое же задание придумали злые силы опять?

Последнее задание надо расшифровать.

*Читают вместе: «Зло и добро».*

*Гномы:*

Мы справимся с этим опять.

 Веселым танцем будем зло отгонять!

*Смайлик:*

Ребята, выходите к нам те, у кого смайлики в руках. Смотрим на обратной стороне названия танцев и объединяемся в команды.

*Снегурочка:*

Всех в зале мы приглашаем подняться и повторять движения за сказочными персонажами, а команды танцуют под веселую музыку свои танцы. По аплодисментам ребят мы определим лучшую команду.

 *Массовые танцы. По окончании танца на экране появляется последний осколок и буква «О» на посохе.*

*Гномы:*

Ура! Исчезли черный холод, тьма, слезы и зло.

А впереди нас ждет свет огней, радость и добро.

Часы новогодние у нас.

Дедушка Мороз придет сейчас.

*Снегурочка:*

 Смотрите на посох поскорей.

 От этого слова в зале светлей.

*Все вместе читают* *«ДОБРО»!*

*Входит Дед Мороз*

*Дед Мороз:*

Ого-го-го!!!!

Как вас много, детвора.

Поздравить вас пришла пора!

*Снегурочка:*

Здравствуй, Дедушка, посох свой возьми.

Мы благодарны ему от души.

*Смайлик:*

Подсказки его нам помогли,

Зло и тьму прогнать смогли.

*На экране появляется Бэймакс в светлом*

*Бэймакс:*

Черного Бэймакса я победил,

Правда, не сам, спасибо вам.

Много в вас творчества и добрых сил!

До встречи, ребята! Пока! Пока!

*Дед Мороз:*

До свидания, Бэймакс.

А сейчас внимание, друзья,

Волшебную силу применяю я,

Чтобы часы волшебные пошли,

Их нужно срочно завести.

Ключ от будущего достаем

И часы волшебные заведем.

*Большой ключ передают по залу, гномы заводят часы, слышен бой курантов.*

*Дед Мороз:*

С Новым годом вас, друзья!!!

А без подарков мне нельзя!!!!

*Ударяет посохом.*

Раз-два-три, Новый год, радость дари!!!

*Бумажное шоу.*

Список использованных ресурсов

1. Новогодние детские песни [Электронный ресурс]. – режим доступа: http:|//x.minus.me/artist – Дата доступа: 29 декабря 2019.
2. Фоновая музыка, минусовки песен [Электронный ресурс]. Режим доступа: https:// zaycev. net – Дата доступа: 29 декабря 2019.

**Приложение**

**Реквизит:**

1. волшебные часы;
2. осколки часов – 5 шт.;
3. 2 больших полотна черного цвета с клеящейся лентой;
4. импровизированные сугробы;
5. песенники в виде новогодних книжек двух цветов – 10 шт.,
6. посох Дедушки Мороза с 5-ю разноцветными цилиндрами,
7. большие шары в виде смайлов – 4 шт.;
8. 20 маленьких смайлика;
9. большой ключ;
10. бумажное шоу.

**Оборудование:**

1. компьютер;
2. музыкальная аппаратура;
3. мультимедийная установка;
4. презентация с тематическими слайдами.