

Сценарий итогового мероприятия по «Инженерный детектив»

(По мотивам сказок К.И. Чуковского)

«Совет детективов: Дело закрыто»

Участники: воспитанники средних, старших и подготовительных групп, педагоги.

Цели и задачи мероприятия:

Цель: Обобщение знаний детей о творчестве К.И. Чуковского через игровую детективно-исследовательскую деятельность и инженерное творчество.

Задачи:

1. Образовательные:

Закрепить знания детей о прочитанных произведениях К.И. Чуковского (узнавать сказку по отрывку, предмету, иллюстрации).

Активизировать словарный запас.

2. Развивающие:

Развивать логическое мышление, внимание, память и умение работать с «уликами» (подсказками).

Совершенствовать конструктивные навыки и умение работать в команде.

3. Воспитательные:

Воспитывать интерес к отечественной детской литературе, чувство товарищества и взаимопомощи.

Создать у детей радостное, праздничное настроение от встречи с любимыми сказками.

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ

СЛАЙД 1

Звучит торжественная, но загадочная музыка (например, из к/ф «Шерлок Холмс»)

Ведущий 1: Здравствуйте, юные детективы и уважаемые гости! Сегодня мы собрались на торжественное заседание – Совет детективов, чтобы закрыть самое запутанное дело этой недели. Все четыре дня вы, юные сыщики, искали улики, разгадывали шифры и исследовали «Секретные материалы». Вы добыли три кодовых слова и провели инженерную реконструкцию. И вот настал момент истины — пора представить свои доказательства!

Ведущий 2: Внимание, внимание! Всем оперативным группам детективного агентства подготовиться к итоговому заседанию! Проверим, все ли агенты в сборе. Готовы команды?

Команды: Да!

Ведущий 1:

Команда группы № 4 - «Звёздочки»? *(Дети встают и машут руками).*

Команда группы № 5 - «Солнышки»?

Команда группы № 8 - «Пчёлки»?

Команда группы № 10 - «Непоседы»?

Команда группы № 11 - «Почемучки»?

Отлично! Заседание Совета детективов объявляется открытым!

СЛАЙД 2

(На экране портрет К.И. Чуковского)

Ведущий 2: Посмотрите на этого человека. У него добрые и лучистые глаза. Это замечательный детский писатель, чьи сказки знает каждый ребёнок в нашей стране — Корней Иванович Чуковский. Он жил давно, когда ваши дедушки и бабушки были такими же маленькими, как вы сейчас.

У него было четверо детей. Он очень любил их, часто играл с ними, строил сказочные замки из песка. Жили они дружно и весело. Но однажды случилось несчастье: один из его сыновей тяжело заболел. Мальчик ничего не ел, не мог уснуть и горько плакал. Чуковскому было очень жалко сынишку, хотелось его успокоить. Он на ходу стал придумывать и рассказывать ему сказку. Сказка мальчику понравилась, он перестал плакать, внимательно слушал и наконец, уснул, а через несколько дней совсем поправился. После этого случая Корней Иванович стал сочинять сказки и придумал их очень много.

Ведущий 1: Мы с вами, как настоящие детективы, тоже разгадывали загадки, искали улики и строили инженерные конструкции по мотивам сказок этого замечательного писателя. А наша игра приурочена ко дню его рождения — 31 марта.

Звучит тревожная фонограмма (звонок телефона или звук «срочного сообщения»).

СЛАЙД 3

Оперативная информация! В наше агентство поступил сигнал из страны сказок. Похоже, там снова переполох. Давайте выясним, что случилось.

Ведущий 2: В сказочной стране такой кавардак! Все герои перепутались, вещи потерялись, а некоторые злодеи снова разбушевались! Помогите нам навести порядок! Вы же сыщики — всё найдёте!

Ведущий 1: Не волнуйтесь, наши детективы — настоящие профессионалы. Ребята, поможем сказочным героям?

Дети: Да!

Ведущий 1: Объявляю блиц-опрос «Детективная смекалка»!

- Что купила Муха-Цокотуха на базаре? (*Самовар*)
- Чем занимается доктор Айболит? (*Лечит зверей*)
- Что просил прислать Слон в сказке «Телефон»? (*Шоколад*)
- Кто потушил горящее море в «Путанице»? (*Бабочка*)
- Кто был командиром мочалок? (*Мойдодыр*)

Ведущий 2: А я тут корзинку с потерянными вещами нашла. Это герои сказок Чуковского растеряли свои предметы. Настоящие улики! Помогите определить, из какой сказки каждая вещь и кому она принадлежит.

(Ведущий достаёт предметы, дети угадывают)

- Шоколадка (*«Телефон»*)
- Мочалка (*«Мойдодыр»*)
- Градусник (*«Айболит»*)
- Спички (*«Путаница»*)
- Фонарик (*«Муха-Цокотуха»*)

СЛАЙД 4-8

На экране фотоотчеты построек из групп.

На столах заранее расставлены постройки детей

Ведущий 1: В каждой группе была проведена колоссальная работа. В своих инженерных лабораториях вы разгадали 3 ключевых слова и построили угаданные сказки. Эти постройки — наши главные вещественные доказательства того, что дело раскрыто. Давайте посмотрим, что у вас получилось. Слово предоставляется командам.

Каждая команда (или представитель от группы) выходит к своему столу с постройкой и кратко представляет её.

Примерная схема выступления:

- Название сказки.
- Какие ключевые слова помогли её отгадать.

- Какой момент изображен в постройке.
- Кто главный герой и какие материалы использовались.

Блестящая работа, детективы! Все улики собраны, постройки представлены. За такой труд полагается награда!

(Награждение команд дипломами)

Ведущий 1: А теперь — музыкальная пауза, чтобы восстановить силы перед финальным заданием!

Физминутка (музыкальная)

СЛАЙД 9

Ведущий 1: Отдохнули? Продолжаем расследование. У меня в руках — три конверта. В каждом — задание. Выполнив его, мы получим слово-улику. Когда соберём все три — узнаем, какую сказку будем спасать сегодня.

Вскрываем первый конверт.

И красива, и кругла. Иль с картинкой, иль бела. На столе её найду, положу в неё еду.

Дети: Тарелка!

(на экране подсказка – тарелка)

Ведущий 2: Улика найдена. Предлагаю всем поиграть в игру «Тарелка по кругу».

Реквизит: тарелка, ложка. Дети под музыку передают тарелку с ложкой так, чтобы ложка не упала. Когда музыка останавливается, тот, у кого тарелка, называет любой предмет посуды.

Ведущий 1: Открываем второй конверт.

Воду сам он нагревает, и пыхтя, пускает пар, чай в стаканы разливает с круглым пузом — ...

Дети: Самовар!

(на экране подсказка – самовар)

Ведущий 2: И с этим предметом нужно быть внимательными! Игра «Самовар — Хлоп-топ».

Дети стоят врассыпную. Ведущий называет слова. Если слово — посуда (кроме самовара) — дети хлопают. Если слово «САМОВАР» — дети топают. На другие слова (мебель, книги) — стоим тихо.

Ведущий 1: Вскрываем третий, самый хитрый конверт.

Где немытая посуда, там усач живёт не худо. И в кастрюли, и в стакан влезет рыжий...

Дети: Таракан!

(на экране подсказка – таракан)

Ведущий 2: Итак, юные сыщики, перед нами три улики: тарелка, самовар и таракан.

Есть версии, из какой они сказки?

Дети: Это сказка «Федорино горе»!

СЛАЙД 10

Ведущий 1: Верно! А помните, в сказке бабушка Федора очень хотела вернуть свою посуду, которая от неё убежала. Она всё смотрела вдаль — не идут ли её любимые чашки да ложки.

Последнее, самое сложное испытание для настоящих детективов. Каждой команде за одну минуту нужно построить высокую башню для Федоры, используя только 10 деталей конструктора.

Но есть одно условие — строить нужно всем вместе, сообща и... молча!

Только так башня получится прочной. Время пошло!

СЛАЙД 11

Дети быстро строят небольшие башенки. Оценивается сложность и высота.

Ведущий 2: Какие замечательные башни у вас получились! Теперь бабушка Федора обязательно увидит свою посуду издалека, и они снова будут жить дружно!

СЛАЙД 12

Ведущий 1: Вот и подошло к концу наше расследование. Все улики найдены, тайны раскрыты, а постройки представлены на суд общественности. Дело можно закрывать!

Ведущий 2: Но какое же закрытие дела без подарков? В награду за ваши труды — мультфильм!

Просмотр мультфильма (или отрывка) по сказкам К.И. Чуковского.

Ведущий 1: А я предлагаю завершить нашу встречу веселым танцем! Ведь в сказках Чуковского все так любят плясать! Помните, как веселились на именинах у Мухи-Цокотухи?

Общий танец (или дискотека).

Ведущий 2: Дело закрыто! До новых встреч, юные детективы!