

«ПАПА, МАМА, Я — КНИЖКИНЫ ДРУЗЬЯ!»

○○○



Ольга Петровна ФЕДОТОВА,
заведующая организационно-методическим отделом
Центральной библиотеки им. Ю. Гагарина,
г. Новочебоксарск, Чувашия

15 МАЯ — МЕЖДУНАРОДНЫЙ ДЕНЬ СЕМЕЙ



ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Использовать материал можно как на мероприятии, посвящённом Международному дню семей (15 мая), так и во время Недели детской книги в конце марта — начале апреля.

Игра построена по принципу популярной телевизионной игры «Сто к одному».

Участники игры — 6 семейных команд из 5 человек и зрители. Каждая команда имеет своё название и девиз. Зрители также активные участники игры и могут принести команде, за которую болеют, дополнительные очки.

Игра проходит в 5 туров:

Тур 1. «Простая одинарная игра». Каждое очко, заработанное командой, умножается на 1.

Тур 2. «Двойная игра». Каждое очко, заработанное командой, умножается на 2.

Тур 3. «Тройная игра». Каждое очко, заработанное командой, умножается на 3.

Тур 4. «Игра наоборот». В этом туре коман-



ОБОРУДОВАНИЕ

- Компьютер или интерактивная доска.
- Презентация «Папа, мама, я — книжкины друзья!».
- Таблички для команд с номерами очередности.
- Столы и стулья для команд.
- Призы для команды-победительницы, исходя из возможностей библиотеки.

дам нужно определить самый редкий ответ на вопрос, который находится на самой нижней строчке табло.

Тур 5. «Большая игра». На 5 вопросов команды должны дать самый популярный, по их мнению, ответ.

Вначале каждого тура проходит жеребьёвка очередности ответов команд с помощью табло. Между турами Ведущий проводит игру со зрителями.



ПОДГОТОВКА

Командам даётся домашнее задание: представить каждого члена команды и любимую книгу семьи каким-нибудь оригинальным способом.

За месяц до игры ровно 100 посетителям библиотеки (взрослым и детям, но не будущим участникам игры) задают ряд вопросов, варианты ответов на которые надо записать и подсчитать количество одинаковых ответов. (Можно воспользоваться результатами, полученными автором материала и отражёнными в презентации (см. диск, прилагающийся к журналу).

Вопросы:

1. Назовите самого маленького литературного героя.
2. Назовите самого злого литературного героя.
3. Назовите самых знаменитых сказочных путешественников.
4. Назовите самых популярных богатырей.
5. Что любит делать дома папа?
6. Как семья готовится к празднику?
7. Что прячут от детей?
8. Как семья проводит выходные?
9. Кем или чем родители пугают своих детей?

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА:

Ведущий

Семейные команды — 6 команд из 5 человек

Зрители

Жюри

ВЕДУЩИЙ: Здравствуйте, дорогие друзья! Сегодня необычный день, ведь именно 15 мая мы отмечаем самый добрый, самый тёплый праздник — День семьи! (Или: «Наше мероприятие посвящено Неделе детской книги, которая ежегодно проходит в нашей стране в конце марта — начале апреля».) Этому празднику мы посвящаем семейный конкурс-игру «Папа, мама, я — книжкины друзья!». Мы собрались вместе, чтобы получить заряд бодрости, блеснуть эрудицией и поболеть за те друж-

ные семьи, которые рискнули принять участие в конкурсе.

(Ведущий называет семьи и приглашает их на сцену. Команды поднимаются на сцену, занимают свои места.)

Но прежде, чем мы начнём игру, я хотела бы представить людей, которые будут оценивать конкурс семейных команд, — это наше авторитетное жюри.

(Ведущий представляет членов жюри.)

Внимание! Внимание! Начинаем наше состязание умных и смекалистых, находчивых и умелых! Перед нами не просто команды, а команды, состоящие из детей и их родителей. Всем семьям хорошо известно, что такое домашнее задание. Поэтому каждая команда заранее получила задание: представить себя и любимую книгу семьи, придумать название и девиз своей команды. Мы начинаем представление команд!

(Представление команд. Это конкурс домашних заданий.)

Дорогие ребята! Дорогие родители! Сегодня мы с вами играем в игру «Папа, мама, я — книжкины друзья!». Пройдёт она по типу известной телевизионной игры «Сто к одному», но она будет отличаться от неё. Ваша цель — угадать наиболее распространённые ответы людей на предложенные вопросы.

А теперь давайте вместе вспомним правила игры. Перед каждым вопросом для определения очередности будет проводиться компьютерная жеребьёвка. Для обдумывания ответа на вопрос командам даётся время.

Пока команды готовятся, проводится «Игра со зрителями». Свои очки болельщики отдают команде, за которую болеют. После «Игры со зрителями» в установленном порядке команды выдают ответы. Если версия есть на табло, открывается соответствующая строчка.

Выигрывает команда, которая набрала большее количество очков. Ну что же, удачи!

ТУР 1

«ПРОСТАЯ ОДИНАРНАЯ ИГРА»

(На экране демонстрируется слайд 2.)

ВЕДУЩИЙ: Тур 1. «Простая одинарная игра». Каждое очко, заработанное командой, умножается на 1. Прошу выйти по одному человеку из каждой команды. Сейчас мы должны определить, какая команда начнёт первой отвечать, какая за ней и т. д., то есть определить очерёдность ответов команд.

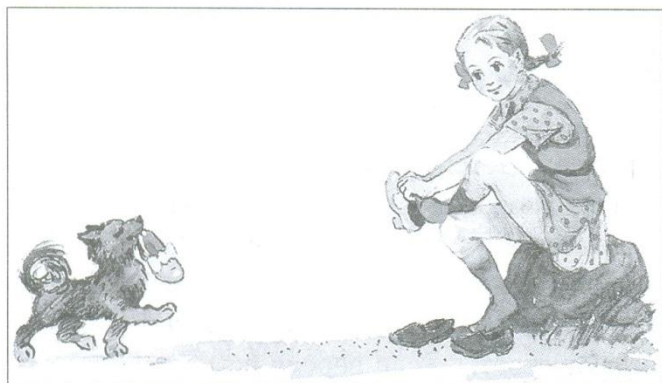
(Представители команд тянут жребий. На экране проецируется слайд 3. Проходит жеребьёвка — представители команд выбирают цвет табло, и на экране высвечивается порядковый номер ответов для команды. На столы команд ставятся таблички с номерами очерёдности. Ведущий озвучивает вопрос.)

ВЕДУЩИЙ: Итак, сейчас прозвучит вопрос «Простой одинарной игры» для команд.

ВОПРОС «ПРОСТОЙ ОДИНАРНОЙ ИГРЫ»

Назовите самого маленького литературного героя.

(Пока команды готовят ответ, Ведущий проводит игру со зрителями. Он напоминает, что заработанные очки они могут отдать команде, за которую болеют.)



○ Тотошка и Элли. Иллюстрация к сказочной повести А. Волкова «Волшебник Изумрудного города». Художник Л. В. Владимирский



○ Буратино и Артемон. Иллюстрация к сказке А. Н. Толстого «Золотой ключик, или Приключения Буратино». Художник Л. В. Владимирский

ВОПРОС ДЛЯ ЗРИТЕЛЕЙ

Назовите самых известных героев-собак из литературных произведений.

САМЫЕ ИЗВЕСТНЫЕ ГЕРОИ-СОБАКИ ИЗ ЛИТЕРАТУРНЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ

(Варианты ответов зрителей и баллы за ответ. На экране демонстрируется слайд 4. При каждом нажатии левой кнопкой мыши на цифру открываются имя героя и стоимость ответа.)

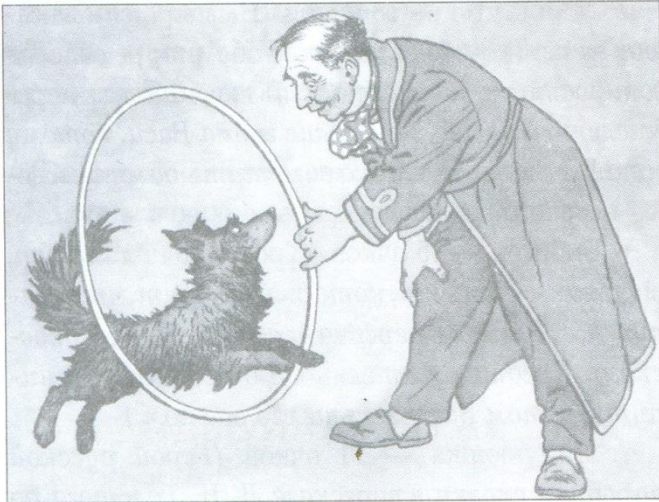
ВАРИАНТЫ ОТВЕТОВ

1. Жучка — 10 баллов. (Собачка Жучка — персонаж многих русских народных сказок. Например, сказки «Репка».)

2. Собака Баскервилей — 10 баллов. (Собака Баскервилей — вымышленный персонаж повести А. Дойла о Шерлоке Холмсе.)

3. Тотошка — 10 баллов. (Герой сказочной повести А. Волкова «Волшебник Изумрудного города».)

4. Артемон — 10 баллов. (Персонаж сказки А. Н. Толстого «Золотой ключик, или Приключения Буратино».)



○ Каштанка. Художник Г. О. Вальк. Открытка. 1957 г.



○ Шарик. Кадр из мультфильма «Трое из Простоквашино» («Союзмультфильм», 1978)

5. Белый Клык — 10 баллов. (Волк по кличке Белый Клык — герой приключенческой одноимённой повести Дж. Лондона.)

6. Шарик — 10 баллов. (Герой многих сказок. Например, сказочной повести Э. Успенского

«Трое из Простоквашино» или сказки Г. Остера «Котёнок по имени Гав».)

7. Каштанка — 10 баллов. (Персонаж одноимённого рассказа А. П. Чехова.)

САМЫЙ МАЛЕНЬКИЙ СКАЗОЧНЫЙ ГЕРОЙ

(На экране демонстрируется слайд 5. Ниже приведены те ответы, которые были получены в ходе нашего опроса. Команды по очереди дают ответы. Команда зарабатывает столько очков, сколько подобных ответов было получено в ходе опроса.)

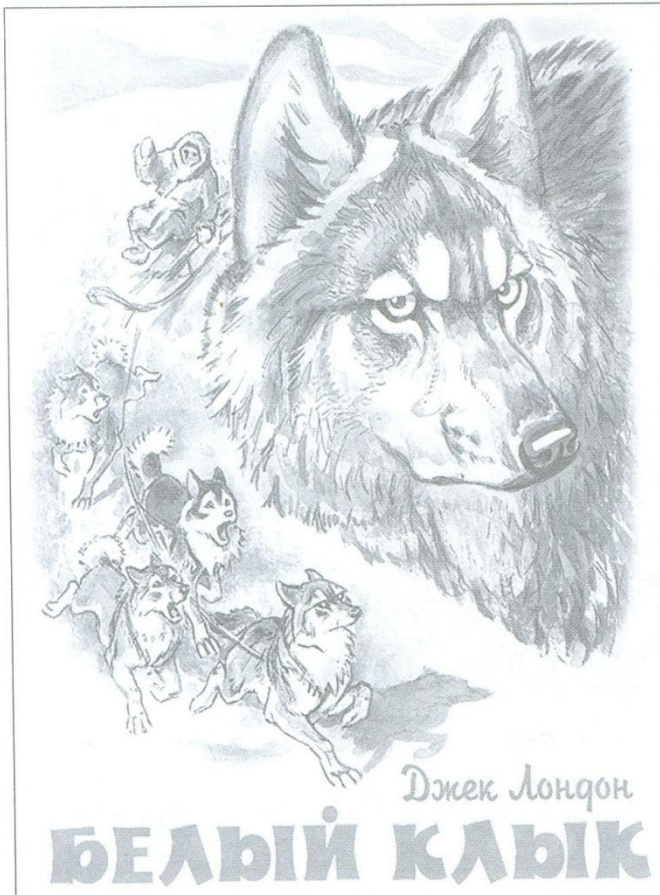
ВАРИАНТЫ ОТВЕТОВ

1. Мальчик-с-пальчик — 40 очков. (Герой русской народной сказки был ростом в палец, то есть чуть выше Дюймовочки.)

2. Дюймовочка — 32 очка. (Героиня сказки Х. К. Андерсена получила своё имя, так как была ростом с дюйм, что соответствует 2,54 мм, то есть чуть меньше пальца.)

3. Жихарка — 24 очка. (Персонаж русских народных сказок ростом был с полголовы кота, значит, больше, чем Дюймовочка и Мальчик-с-пальчик.)

4. Гном Вася — 20 очков. (Герой книги М. Липскерова «Маленький гном Вася» был очень маленького роста, ведь его вообще никто не видит, кроме Дюймовочки и Мальчика-с-пальчика.)



○ Белый Клык. Иллюстрация к повести Дж. Лондона «Белый клык». Обложка. Художник В. Ю. Черноглазов



○ Минипуты. Кадр из мультфильма Л. Бессона «Артур и минипуты», 2006 г.

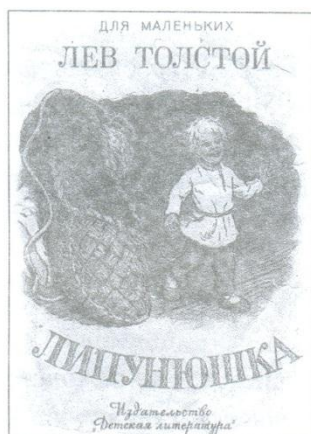
5. Минипуты — 18 очков. (Вымышленные герои книг Л. Бессона из цикла об Артуре обладают ростом в 2,5 мм, то есть меньше всех перечисленных выше, но больше гнома Васи, потому что 2,5 см можно легко заметить даже человеку высокого роста.)

6. Бибигон — 15 очков. (Крохотный лилипут, мальчик-с-пальчик, который говорит, что свалился с Луны, — персонаж сказки К. И. Чуковского. Предположительно Дюймовочка, минипуты и гном Вася меньше его ростом.)

7. Липунюшка — 11 очков. (Герой русской народной сказки в пересказе Л. Н. Толстого по описанию был такого роста, что он вполне мог



○ Иллюстрация к русской народной сказке «Липунюшка». Обложка. Художник В. Л. Гальдяев



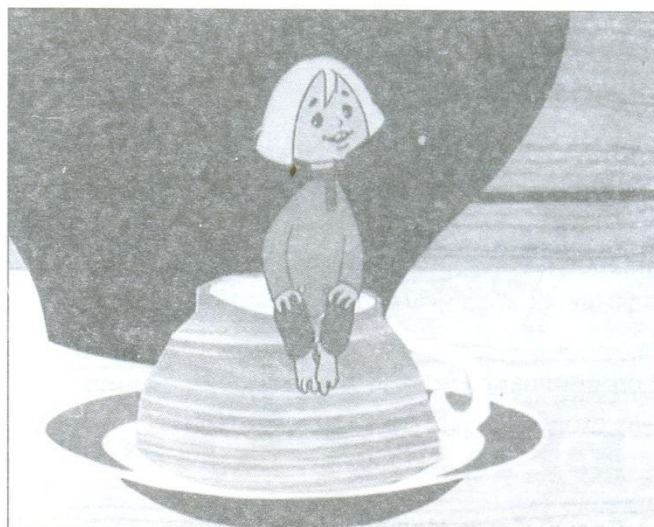
○ Иллюстрация к русской народной сказке «Липунюшка». Обложка. Художник В. А. Горячев



○ Гном Вася. Кадр из мультфильма «Самый маленький гном» («Союзмультфильм», 1977—1983)



○ Иллюстрация к сказке Х. К. Андерсена «Дюймовочка». Художник Б. А. Дюдорев



○ Кадр из мультфильма «Мальчик-с-пальчик» («Союзмультфильм», 1977)

отнести узелок с блинами отцу. Сделаем вывод, что он самый большой из перечисленных персонажей, а самый маленький — гном Вася.)

(Ведущий открывает всё табло слайда 5, и команды узнают свои результаты.)

ТУР 2 «ДВОЙНАЯ ИГРА»

(На экран проецируется слайд 6.)

ВЕДУЩИЙ: Тур 2. «Двойная игра». Каждое очко, заработанное командой, умножается на 2. И снова я прошу выйти по 1 человеку из каждой команды. Сейчас мы определим, какая команда начнёт первой отвечать, какая за ней и так далее, то есть очерёдность ответов команд.

(На экране демонстрируется слайд 7. Проходит жеребьёвка — представители команд выбирают цвет табло, и на экране высвечивается порядковый номер ответов. На столы команд ставятся таблички с номерами очерёдности.)

ВОПРОС «ДВОЙНОЙ ИГРЫ»

Назовите самого злого литературного героя.

(Пока команды готовят ответ, Ведущий снова проводит игру со зрителями.)

ВОПРОС ДЛЯ ЗРИТЕЛЕЙ

Назовите самых известных сказочных птиц.

САМЫЕ ИЗВЕСТНЫЕ СКАЗОЧНЫЕ ПТИЦЫ

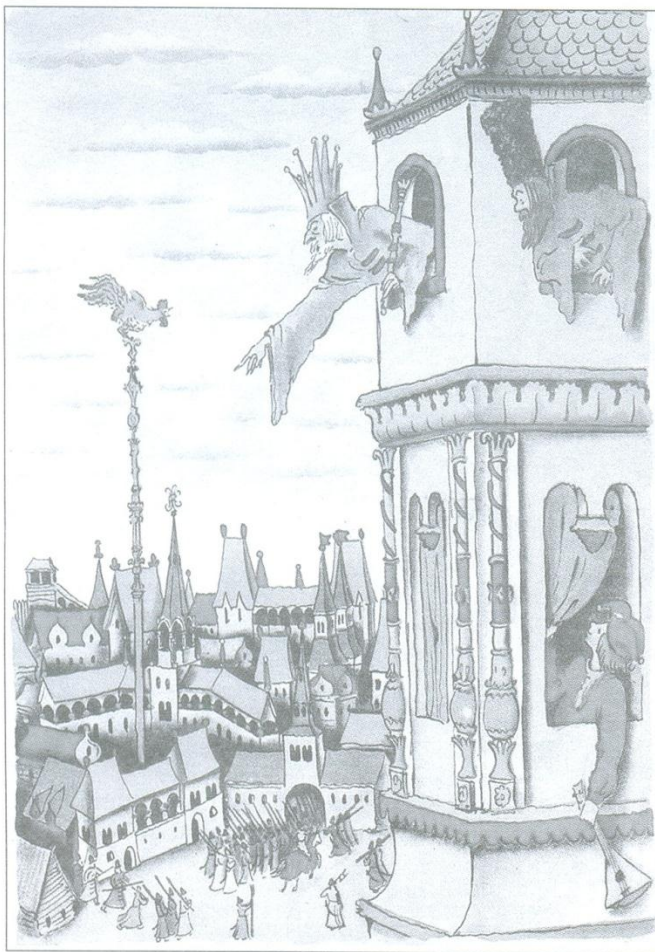
(Варианты ответов зрителей и баллы за ответ. На экран проецируется слайд 8. Проявление на слайде ответа происходит при нажатии левой кнопкой мыши на цифру.)




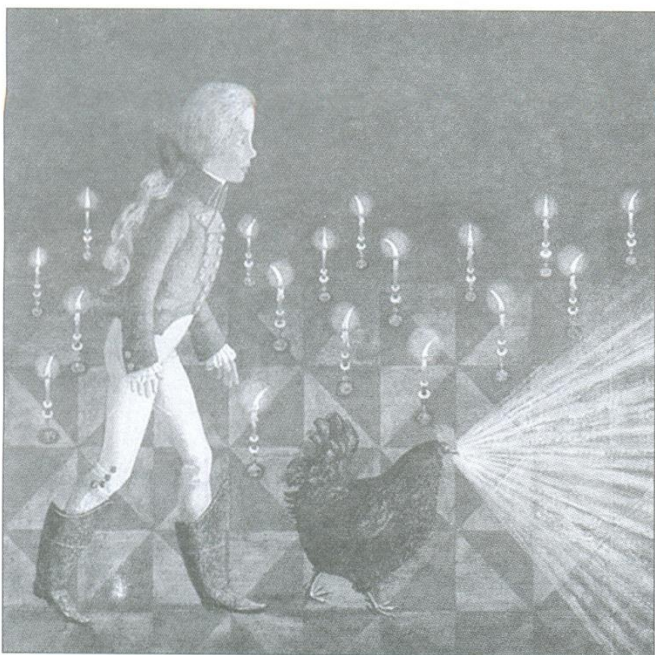
Иллюстрация к «Сказке об Иване-царевиче, Жар-птице и Сером волке». Художник И. Я. Билибин. 1901 г.




Иллюстрация к сказке Д. Н. Мамина-Сибиряка «Серая Шейка». Обложка. Художник С. Яровой



 Иллюстрация к сказке А. С. Пушкина «Золотой петушок». Художник В. М. Конашевич



 Иллюстрация к сказке А. Погорельского «Чёрная курица, или Подземные жители». Художник М. Ю. Бычков



 Попугай Кеша. Кадр из мультсериала «Возвращение блудного попугая» («Союзмультфильм», 1984)

ВАРИАНТЫ ОТВЕТОВ

1. Жар-птица — 20 баллов. (Мифический персонаж русских народных сказок.)
2. Курочка Ряба — 20 баллов. (Героиня русской народной сказки.)
3. Попугай Кеша — 20 баллов. (Герой сказки А. Курляндского и серии мультфильмов, снятых по его сценарию.)
4. Серая Шейка — 20 баллов. (Героиня сказки Д. Н. Мамина-Сибиряка.)
5. Гуси-лебеди — 20 баллов. (Персонажи русской народной сказки.)
6. Чёрная курица — 20 баллов. (Персонаж сказки А. Погорельского «Чёрная курица, или Подземные жители».)
7. Золотой петушок — 20 баллов. (Герой сказки А. С. Пушкина.)

ВЕДУЩИЙ: Итак, вопрос командам звучал так: «Назовите самого злого литературного героя».

САМЫЙ ЗЛОЙ ЛИТЕРАТУРНЫЙ ГЕРОЙ

(На экран проецируется слайд 8. Ниже приведены те ответы, которые были получены в ходе нашего опроса. Команды по очереди дают ответы. Проявление на слайде ответа происходит при нажатии левой кнопкой мыши на цифру. Команда зарабатывает столько очков, сколько подобных ответов было получено в ходе опроса.)

ВАРИАНТЫ ОТВЕТОВ

1. Карабас-Барабас — 42 очка. (Злой и жадный директор театра из сказки А. Н. Толстого «Золотой ключик, или Приключения Буратино».)

2. Баба-яга — 33 очка. (Страшная и злая старуха-людоедка из русских народных сказок.)

3. Волан-де-Морт — 26 очка. (Само воплощение зла, тёмный волшебник, обладающий огромнейшей магической силой и практически достигший бессмертия, из серии романов о Гарри Поттере Дж. Роулинг.)

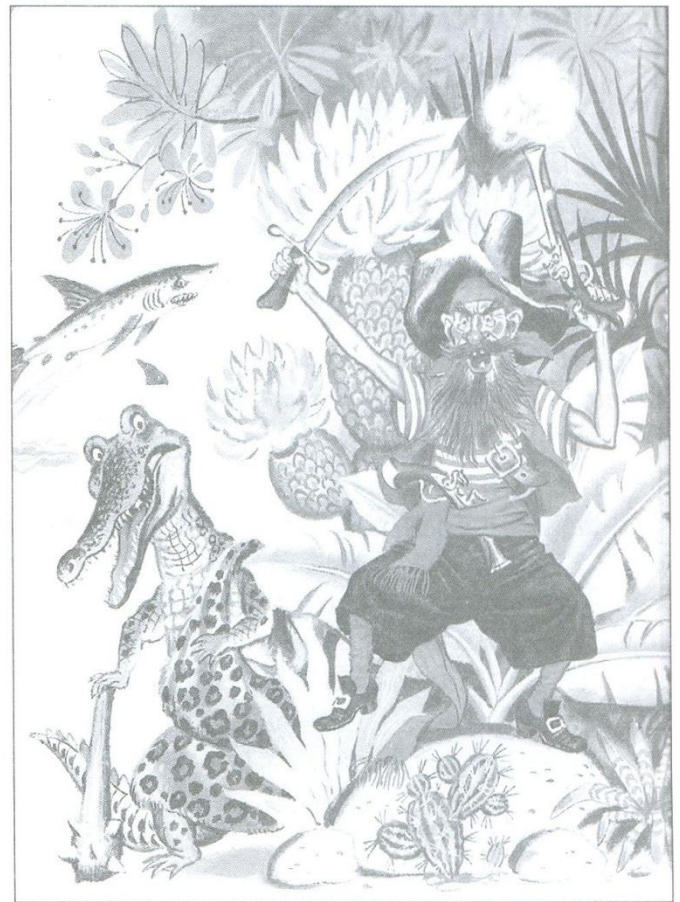
4. Кощей Бессмертный — 20 очков. (Тощий и жадный злой старик, обладающий магическими способностями, персонаж русских сказок.)

5. Бармалей — 17 очков. (Злой пират, герой сказок К. И. Чуковского «Бармалей» (1925) и «Одолеем Бармалея!» (1942), а также прозаической повести «Доктор Айболит» (1936).)

6. Снежная королева — 13 очков. (Злая волшебница с ледяным сердцем из сказки Х. К. Андерсена «Снежная королева».)

7. Колдун — 9 очков. (Персонаж многих сказок.)

(Ведущий открывает всё табло слайда 9, и после этого команды узнают свои результаты.)



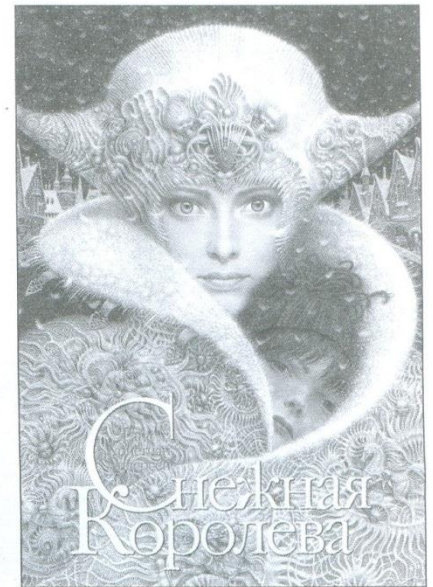
○ Бармалей. Иллюстрация к сказкам К. И. Чуковского о Бармалее. Художники С. И. Бордюг и Н. А. Трепенок (М.: Планета детства, 2001)



○ Карабас-Барабас. Иллюстрация к сказке А. Н. Толстого «Золотой ключик, или Приключения Буратино». Художник А. М. Каневский (М.: Детская литература, 1977)



○ Баба-яга. Иллюстрация к русской народной сказке в обработке А. Н. Толстого «Гуси-лебеди». Художник А. М. Савченко (М.: Малыш, 1976)



○ Иллюстрация к сказке Х. К. Андерсена «Снежная королева». Обложка (Киев: А-ба-ба-га-ла-ма-га, 2016). Художник В. Э. Ерко

ТУР 3

«ТРОЙНАЯ ИГРА»

(На экран проецируется слайд 10.)

ВЕДУЩИЙ: Тур 3. «Тройная игра». Каждое очко, заработанное командой, умножается на 3. Я приглашаю выйти по 1 человеку из каждой команды, чтобы определить очередность ответов команд.

(На экран проецируется слайд 11. Проходит жеребьёвка — представители команд выбирают цвет табло, и на экране высвечивается порядковый номер ответов. На столы команд ставятся таблички с номерами очередности.)

ВОПРОС «ТРОЙНОЙ ИГРЫ» ДЛЯ КОМАНД

Назовите самых знаменитых сказочных путешественников.

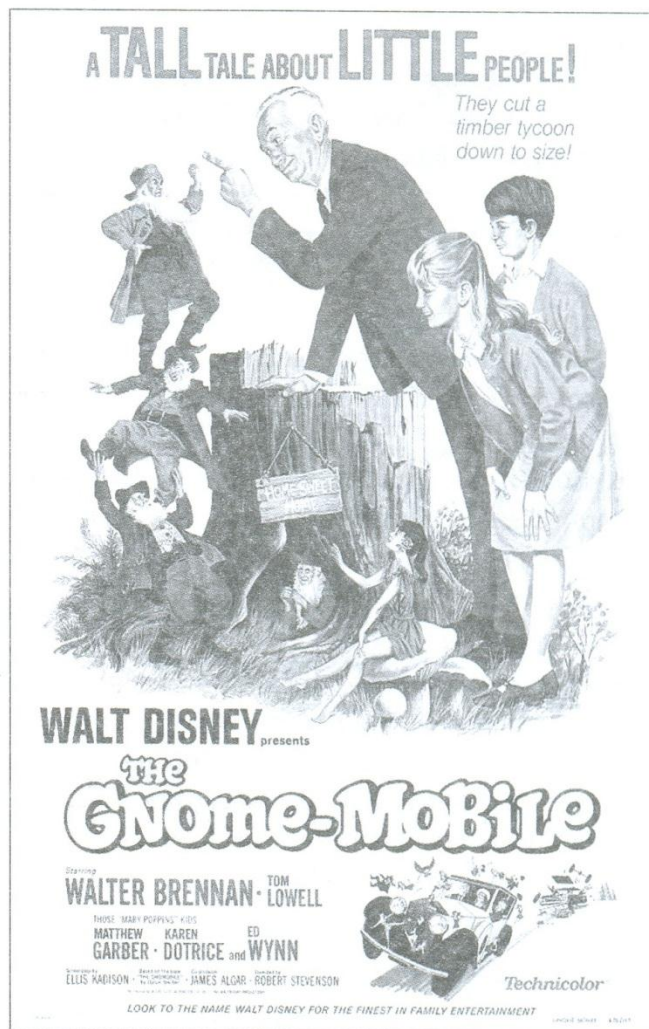
(Пока команды готовят ответ, Ведущий проводит игру со зрителями.)

ВОПРОС ДЛЯ ЗРИТЕЛЕЙ

Назовите самый популярный сказочный транспорт.



○ Ковёр-самолёт. Художник В. М. Васнецов. 1880 г.



○ Постер к фильму «Гномомобиль» (Киностудия У. Диснея, реж. Р. Стивенсон. 1967 г.)

СКАЗОЧНЫЙ ТРАНСПОРТ

(Варианты ответов зрителей и баллы за ответ. На экран проецируется слайд 12. Проявление на слайде ответа происходит при нажатии левой кнопкой мыши на цифру.)

ВАРИАНТЫ ОТВЕТОВ

1. Ступа — 30 баллов.
2. Ковёр-самолёт — 30 баллов.
3. Летучий корабль — 30 баллов.
4. Тыква — 30 баллов.
5. Печка — 30 баллов.
6. Гномомобиль — 30 баллов.
7. Бочка — 30 баллов.

САМЫЕ ЗНАМЕНИТЫЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКИ

(На экран проецируется слайд 13. Ниже приведены те ответы, которые были получены в ходе нашего опроса. Команды по очереди дают ответы. Проявление на слайде ответа происходит при нажатии левой кнопкой мыши на цифру. Команда зарабатывает столько очков, сколько подобных ответов было получено в ходе опроса.)

ВАРИАНТЫ ОТВЕТОВ

1. Лягушка-путешественница — 41 очко. (Героиня одноимённой повести В. М. Гаршина.)

2. Нильс — 34 очка. (Герой повести С. Лагерлёф «Чудесное путешествие Нильса с дикими гусями».)

3. Синдбад-мореход — 26 очков. (Герой арабских сказок «Тысяча и одна ночь».)

4. Гулливер — 21 очко. (Лемюэль Гулливер — герой тетралогии Дж. Свифта «Путешествия Гулливера».)

5. Алиса Селезнёва — 15 очков. (Героиня цикла книг К. Булычёва «Приключения Алисы».)

6. Незнайка — 12 очков. (Главный герой трилогии Н. Н. Носова.)

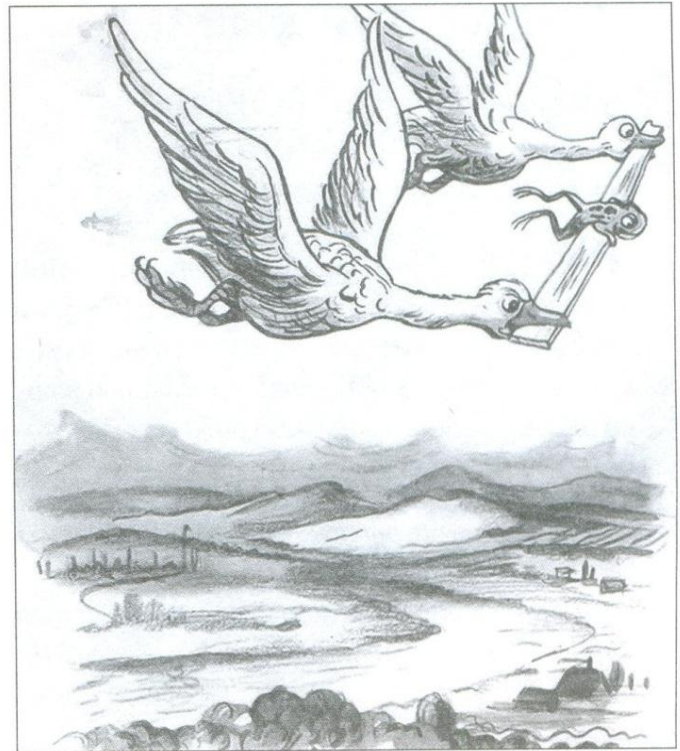


Иллюстрация к повести В. М. Гаршина «Лягушка-путешественница». Художник В. Г. Сутеев

7. Элли — 11 очков. (Элли Смит — героиня трёх книг А. Волкова об Изумрудном городе.)

(Ведущий открывает всё табло слайда 13, и после этого команды узнают свои результаты.)



Иллюстрация к сказке «Летучий корабль». Обложка книги. Художник М. С. Беломлинский



Иллюстрация к сказке «Синдбад-мореход». Обложка книги. Художник Л. К. Казбеков



Иллюстрация к книге Дж. Свифта «Путешествия Гулливера». Художник В. Г. Челак

ТУР 4

«ИГРА НАОБОРОТ»

(На экран проецируется слайд 14.)

ВЕДУЩИЙ: Тур 4. «Игра наоборот». В этом туре командам нужно определить самый редкий ответ на вопрос, который находится на самой нижней строчке табло. Я снова приглашаю выйти по одному человеку из каждой команды, чтобы определить очередность ответов команд.

(На экран проецируется слайд 15. Проходит жеребьёвка — представители команд выбирают цвет табло, и на экране высвечивается порядковый номер ответов для команды. На столы команд ставятся таблички с номерами очередности.)

ВОПРОС «ИГРЫ НАОБОРОТ»

Назовите самых популярных богатырей.

(Пока команды готовят ответ, Ведущий проводит игру со зрителями.)



○ Иллюстрация к сказке «Али-Баба и сорок разбойников». Художник Б. М. Ольшанский



○ Иллюстрация к сказке братьев Grimm «Горшочек каши». Художник В. М. Конашевич

ВОПРОС ДЛЯ ЗРИТЕЛЕЙ

Назовите самые популярные волшебные сказочные слова.

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ВОЛШЕБНЫЕ СКАЗОЧНЫЕ СЛОВА

(Указаны варианты ответов зрителей и баллы за ответ. На экран проецируется слайд 16. Проявление ответа происходит при нажатии левой кнопкой мыши на цифру.)

ВАРИАНТЫ ОТВЕТОВ

1. «Лети-лети, лепесток...» — 40 баллов. (Начало стихотворного заклинания из сказки В. Катаева «Цветик-семицветик».)
2. «По щучьему веленью...» — 40 баллов. (Начало магических слов, которые произносил Емеля из русской народной сказки «По щучьему веленью».)
3. «Сивка-бурка, вещая каурка...» — 40 баллов. (Начало волшебных слов из сказки «Сивка-бурка».)
4. «Симсим, открой дверь!» — 40 баллов. (С помощью этих волшебных слов открывалась дверь в пещеру с сокровищами из сказки «Али-Баба и сорок разбойников».)
5. «Раз, два, три, горшочек, вари!» — 40 баллов. (Волшебные слова из сказки братьев Grimm «Горшочек каши».)

6. «Крекс, фекс, пекс» — 40 баллов. (Выдуманные лисой Алисой и котом Базилио волшебные слова из сказки А. Н. Толстого «Золотой ключик, или Приключения Буратино».)

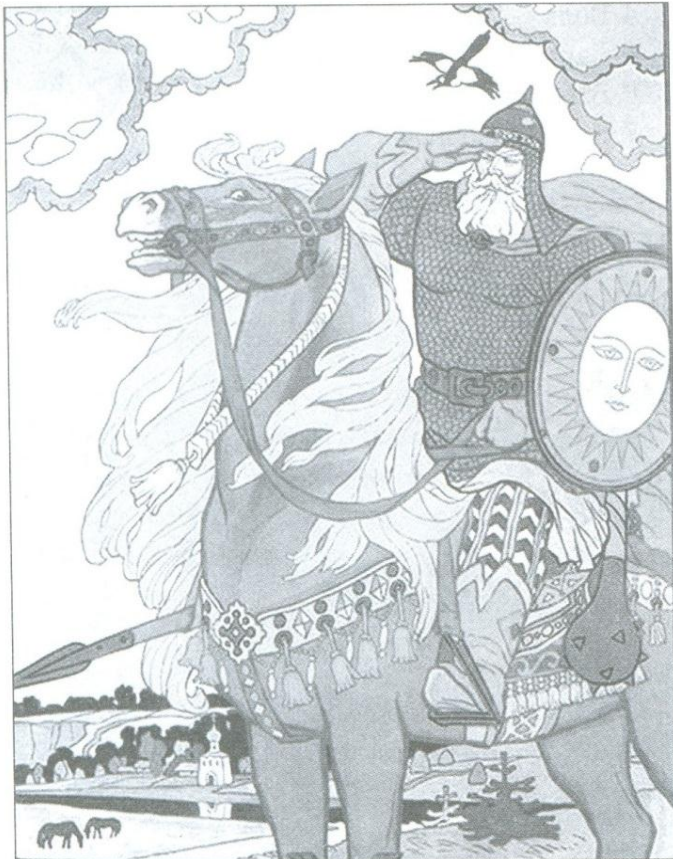
7. «Крибле-крабле-бумс» — 40 баллов. (Заклинание сказочника из пьесы-сказки Е. Шварца «Снежная королева», написанной по мотивам одноимённой сказки Х. К. Андерсена.)

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ БОГАТЫРИ

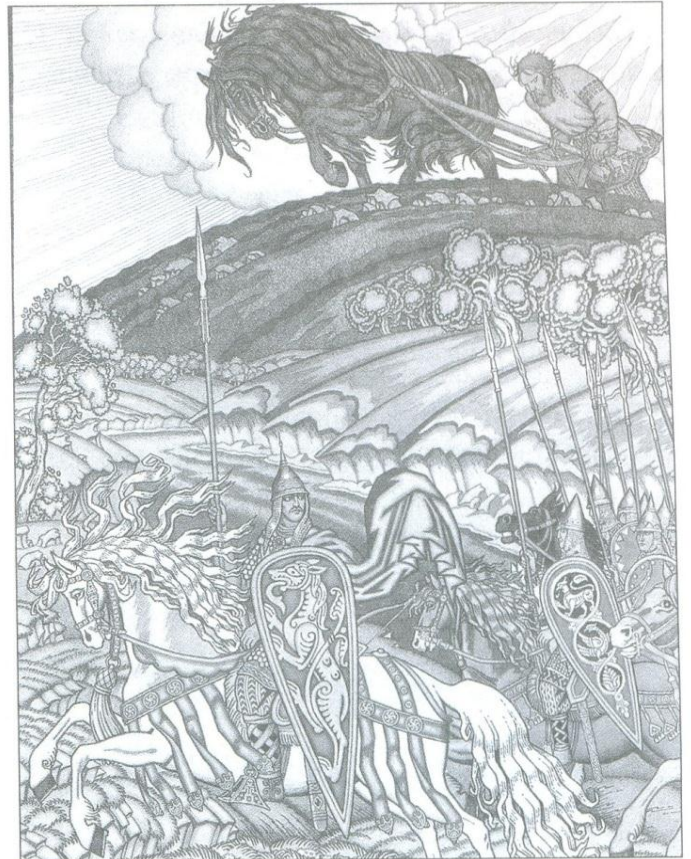
(На экран проецируется слайд 17. Ниже приведены те ответы, которые были получены в ходе нашего опроса. Команды по очереди дают ответы. Проявление на слайде ответа происходит при нажатии левой кнопкой мыши на цифру. Команда зарабатывает столько очков, сколько подобных ответов было получено в ходе опроса.)



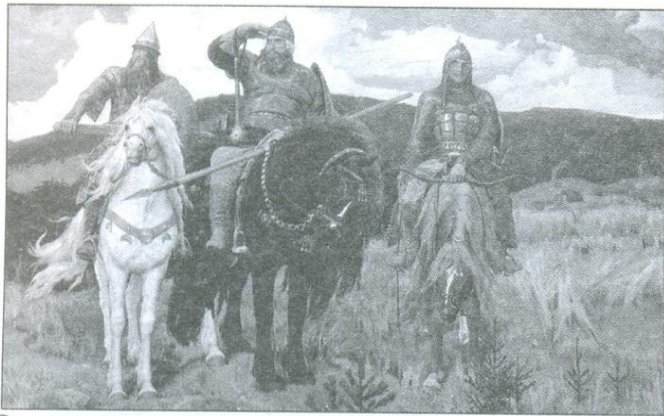
○ Илья Муромец и Святогор.
Художник И. Я. Билибин. 1940 г.



○ Илья Муромец. Иллюстрация к русской былине «Добрыня Никитич и Алёша Попович».
Художник И. Я. Билибин



○ Вольга и Микула. Иллюстрация к русской былине «Вольга и Микула».
Художник И. Я. Билибин



○ **Богатыри. Художник В. М. Васнецов. 1881—1898 гг.**

ВАРИАНТЫ ОТВЕТОВ

1. Илья Муромец — 8 очков.
2. Алёша Попович — 16 очков.
3. Добрыня Никитич — 18 очков.
4. Иван-дурак — 22 очка.
5. Руслан — 28 очков.
6. Вольга — 33 очка.
7. Святогор — 35 очков.

(Ведущий открывает всё табло слайда 17, и после этого команды узнают свои результаты.)

ТУР 5

«БОЛЬШАЯ ИГРА»

(На экран проецируется слайд 18.)

ВЕДУЩИЙ: Тур 5. «Большая игра». Дела семейные. Командам зададут 5 вопросов, на каждый они должны дать самый популярный, по их мнению, ответ. Я приглашаю выйти по одному человеку из каждой команды, которые будут играть в «Большой игре».

(На экран проецируется слайд 19. Проходит жеребьевка — представители команд выбирают цвет табло, и на экране высвечивается порядковый номер ответов. Участник с № 1 остаётся, остальные выходят из зала. Затем входит тот, кто вытянул № 2, ему предназначен вопрос 2. Так поочередно войдут остальные. Слайды 21—25.)

ВОПРОСЫ

ВОПРОС 1. Что любит делать дома папа?

ВАРИАНТЫ ОТВЕТОВ

1. Смотреть телевизор — 50 очков.
2. Лежать на диване — 45 очков.
3. Что-нибудь отремонтировать — 32 очка.
4. Читать газету/разгадывать кроссворд — 15 очков.
5. Помогать маме — 9 очков.
6. Сидеть за компьютером — 5 очков.
7. Ничего не делать (отдыхать) — 4 очка.

ВОПРОС 2. Кем или чем родители пугают своих детей?

ВАРИАНТЫ ОТВЕТОВ

1. Баба-яга — 39 очков.
2. Милиционер (полицейский) — 33 очка.
3. Ремень — 28 очков.
4. Волк — 22 очка.
5. Бармалей — 20 очков.
6. Бабайка — 10 очков.
7. Врач — 8 очков.



○ **Прокатиться на велосипеде гораздо веселее всей семьёй!**

ВОПРОС 3. Как семья проводит выходные?

ВАРИАНТЫ ОТВЕТОВ

1. Культурная программа (аттракционы, зоопарк, кино) — 42 очка.
2. На природе — 37 очков.
3. Ходит в гости — 26 очков.
4. Занимается спортом — 20 очков.
5. Производит уборку квартиры — 17 очков.
6. Путешествует — 10 очков.
7. Дома — 8 очков.

ВОПРОС 4. Что прячут от детей?

ВАРИАНТЫ ОТВЕТОВ

1. Спички — 50 очков.
2. Лекарства — 37 очков.
3. Конфеты — 23 очка.
4. Острые предметы — 20 очков.
5. Подарки — 15 очков.
6. Деньги — 10 очков.
7. Косметику — 5 очков.

ВОПРОС 5. Как семья готовится к празднику?

ВАРИАНТЫ ОТВЕТОВ

1. Готовит угощение — 37 очков.
2. Делает уборку — 35 очков.
3. Идёт в магазин — 30 очков.
4. Все наряжаются — 25 очков.
5. Ждёт гостей — 20 очков.
6. Составляет праздничную программу — 11 очков.
7. Готовит сюрприз — 2 очка.

(На экран проецируется слайд 26.)

ВЕДУЩИЙ: Пока жюри подсчитывает баллы, мы проведём «Игру со зрителями».

(На экран проецируется слайд 27.)

ИГРА СО ЗРИТЕЛЯМИ

ВЕДУЩИЙ: «У нашего сына они скоро появятся...» — успокаивает жена мужа. О чём речь?

ВАРИАНТЫ ОТВЕТОВ

1. Зубы — 50 баллов.
2. Пятёрки — 50 баллов.
3. Усы — 50 баллов.
4. Деньги — 50 баллов.
5. Подружки — 50 баллов.
6. Дети — 50 баллов.

ВЕДУЩИЙ: Дорогие друзья, вот и закончилась наша игра. На мой взгляд, праздник получился очень содержательным и весёлым. А теперь слово предоставляется жюри.

(Слово жюри. Объявление и награждение победителей.)

ВЕДУЩИЙ:

Наш праздник подошёл к концу.
 Всех благ вам в жизни и здоровья,
 Богатства, доброго тепла.
 Семья, согретая любовью,
 Всегда надёжна и крепка.
 Желаем мира и добра.
 Пусть будет светлой дорога,
 Пусть будет дружною семья
 И счастья будет много-много.

До свидания, дорогие друзья, до новых встреч!



Здорово, когда в семье лад и понимание!