



**ПО СЛЕДАМ БЕЛОГО КРОЛИКА
АБСУРДНАЯ ВЕЧЕРИНКА (К 160-ЛЕТИЮ
СКАЗКИ «ПРИКЛЮЧЕНИЯ АЛИСЫ
В СТРАНЕ ЧУДЕС» Л. КЭРРОЛЛА)**

Читательское назначение: 9–12 лет.

Цель: популяризация шедевров зарубежной классики; расширить представление читателей о жизни и творчестве Л. Кэрролла (на примере произведения «Приключения Алисы в Стране Чудес»).

Оформление и оборудование: карточки с заданиями для этапов; подготовка и оформление зала в стиле произведения Л. Кэрролла (плакаты с изображением героев, часы, чайный сервиз, шахматы, карты и т.д.); швабры, мячики, ворота (листы А4 с изображением игральных карт двух мастей: червы и пики) для игры в крокет; перчатки; карточки со скороговорками; шариковая ручка, шапка, шоколад, шампунь, швейный набор, шлажки, воздушный шарик, шкатулка, шарф, шнурок, черный ящик или шляпа; компьютер с музыкальной фонограммой; сладости с надписями «Съешь меня» и «Выпей меня».



Ход мероприятия

Встреча гостей в читальном зале.

Библиограф. Скажи-ка, дружок, где начинается день? А? Если идти над землей вместе с солнышком, то как определить, где кончается вторник, а где начинается среда? Английский писатель Льюис Кэрролл считал, что это происходит где-нибудь над океаном.

Жил да был такой замечательный писатель Льюис Кэрролл. Дело в том, что жить-то он жил, а быть-то его не было. Потому что на самом деле был совсем другой человек, его имя Чарльз Лютвидж Доджсон. Однажды для Алисы, знакомой маленькой девочки, он начал рассказывать сказку, тогда-то и родился писатель Льюис Кэрролл, а когда он ее напечатал, подписался этим вымышленным именем. Книга «Приключения Алисы в Стране Чудес» очень популярна, переведена на многие языки и издана более чем в 100 странах. На историях этой девочки выросли не только мамы и папы, но и бабушки с дедушками. Значит, и нам ее необходимо знать. А вот как знают ребята эту историю, сегодня проверим.

Абсурдная вечеринка по сказке Льюиса Кэрролла «Приключения Алисы в Стране Чудес» объявляется открытой. И сегодня мы с вами, разделившись на команды, отправимся по разным волшебным станциям, чтобы найти волшебные сладости и с их помощью организовать чаепитие, а узнаете вы их по надписям «Съешь меня» и «Выпей меня». Получите маршрутные листы, каждая станция займет пять минут. После последней станции необходимо вернуться сюда. Желаю удачи!

СТАНЦИЯ «Мудрости Чеширского кота»

Сюжет. Куда направляетесь, уважаемые? Лучше знать куда идешь, чем блуждать неизвестно где!

Умные мысли летают в воздухе и оседают в моей

голове. Вот вам несколько мудростей.

Правда, сложились они необычным образом. Разгадайте и осмыслите!

Задание. На листе размечено поле с буквами. Одна из букв отмечена звездочкой — первая буква.

Смотри, учись, действуй!

Уверенность и безрассудство — две стороны одной медали.

Понимать меня необязательно. Обязательно любить и кормить вовремя!

Реквизит. Лист с заданием, ручка, лист для записи ответа.



СТАНЦИЯ «Хлопоты Белого Кролика»

Попадаем в нору к кролику.

Развязываем глаза.

Сюжет. Кролик потерял свой веер и белые перчатки. Алиса сказала, что нашла их, но где-то оставила. Помогите мне найти мои перчатки!

Задание. Каждая команда должна разложить одинаковые перчатки по парам.

Реквизит. Перчатки.



СТАНЦИЯ «Королевский крокет»

Сюжет. Есть у нас при дворе игра — крокет. Она похожа на гольф, но у нас вместо клюшек — фламинго, а вместо мяча — ёжики. Вот умора! А сейчас по зиме птицы улетели, ёжики разбежались по норам. Поэтому зимой у нас вместо фламинго — швабры, а вместо ёжиков — мячики.





Задание. Разделим детей на две команды и предложим сыграть в крокет. В качестве клюшек можно использовать швабры. Запаситесь несложным реквизитом для крокета, вместо лунок сделав арочки из заранее подготовленных глянцевых игральных карт формата А4 (для надежности лучше их заламинировать). Резиновые мячики отлично подойдут для конкурса!

Реквизит. Швабры, мячики, ворота.

СТАНЦИЯ «Шалтай-болтай»

Сюжет. Кого только не встречала Алиса в Стране чудес. Помните забавного болтуна Шалтай-болтая. Вот кто любит поговорить. Мне кажется, никто не смог бы его переспорить. Может быть, наши участники попробуют? Белый кролик! Ты где? Неси задания!

Задание. Команды получают карточки со скороговорками.

Граф Патто играл в лото.

*Графиня Патто знала про то,
что граф Патто играл в лото.*

*А граф Патто не знал про то,
что графиня Патто знала про то,
что граф Патто играл в лото.*

*Однажды был случай в далеком Макао:
Макака коалу в какао макала,
Коала какао лениво лакала,
Макака макала, коала икала.*

*Осмысливая мысли о смысле мысли,
мне пришла в голову мысль помыслить
о смысле смысла, о немыслимом!*

Если «если» перед «после», значит «после» после «если».

Если «если» после «после», значит «после» перед «если».

*Маланья-болтунья молоко болтала-выбалтывала,
болтала-выбалтывала, да не выболтала.*

*Как известно, бобры добры. Добротою бобры полны.
Если хочешь себе добра, надо просто позвать бобра.
Если ты без бобра добр, значит сам ты в душе бобр.*

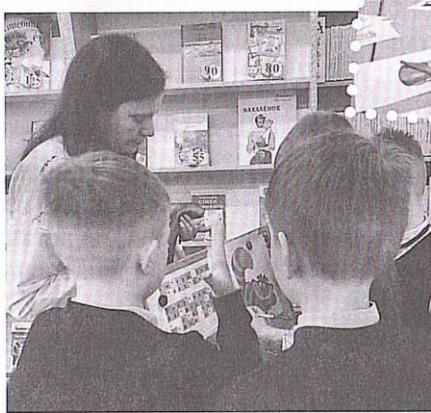
Самый «болтливый» участник из команды должен воспроизвести скороговорку с максимальной четкостью, точностью и скоростью.

Реквизит. Карточки со скороговорками.

СТАНЦИЯ «Мастерская Шляпника»

Сюжет. Каждый день мне приходится шить для Королевы новую шляпку. И каждый раз необычную, непохожую на предыдущие. У меня заканчиваются идеи. Я продержанусь еще неделю, а потом.. Если новая шляпка не понравится Королеве, она лишит меня головы.

Вы мне сможете помочь!





Задание. Угадай, что у меня в черном ящике? Я дам вам подсказку. Там спрятано сразу несколько предметов. И все они на букву «Ш». Вы должны догадаться, что же там. Детям завязывают глаза и они наощупь отгадывают вещи.

Спрятанные вещи: шариковая ручка, шапка, шоколад, шампунь, швейный набор, шпажки, воздушный шарик, шкатулка, шарф, шнурок.

Реквизит. Шариковая ручка, шапка, шоколад, шампунь, швейный набор, шпажки, воздушный шарик, шкатулка, шарф, шнурок, черный ящик или шляпа.

СТАНЦИЯ «Труляля и Траляля»

Сюжет. А теперь пора доказать, что «ваши руки не для скуки». Но в нашей волшебной стране просто ничего не бывает... Помните забавных близнецов Труляля и Траляля? Они все делали вместе, вот и нашим участникам предстоит все делать вместе!

Задание. Двое участников от команды обхватывают друг друга за талии одной рукой. Свободными руками им необходимо вдеть шнурки в заранее приготовленные ботинки и завязать их.

Реквизит. Компьютер с музыкальной фонограммой, ботинки со шнурками.

СТАНЦИЯ «Безумное чаепитие»

Сюжет. Идите на волшебную поляну. Обойдите поляну по часовой стрелке три раза, держась за руки. Ни в коем случае не разнимайте рук! Присаживайтесь пить чай со сказочным угощением, но помните, что через каждые три минуты все должны вставать и меняться местами.





Задание: сервировать стол по правилам этикета. Далее все участники мероприятия садятся за стол и угощаются.

Реквизит. Чайный сервис, сладкие угощения, скатерть.

ИСТОЧНИКИ:

1. Дудкина О. Б. Методическая разработка конкурсной игровой программы «Командно-экспромтовый конкурс «Абсурдная вечеринка» (по мотивам произведений Льюиса Кэрролла «Приключения Алисы в Стране Чудес», «Алиса в Зазеркалье») [Электронный ресурс] / О. Б. Дудкина, О. В. Иванова // ООО «Центр Развития Педагогики». — Режим доступа: <https://www.prodlenka.org/metodicheskierazrabotki/274493-metodicheskaja-razrabotka-konkursnoj-igrovoj->. — Дата доступа: 6.11.24 г.
2. Загоскина А. В. Сценарий квест-игры «Дневник Алисы» [Электронный ресурс]/А. В. Загоскина//Образовательная социальная сеть.— Режим доступа: <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/raznoe/2016/09/26/stsenariy-kvest-igry-dnevnik-alisy>.— Дата доступа: 03.01.2025 г.
3. Тихонова Е. М. Квест-игра для внеklassного мероприятия «Алиса в Стране Чудес» [Электронный ресурс] // Педагогическое сообщество «Урок». — Режим доступа: https://urok.ru/library/kvestigra_alisa_v_strane_chudes_190451.html. — Дата доступа: 21.12.2024 г.

*Составитель: Коралькова Е.П.,
библиограф II категории
ГУК «Мозырская центральная районная
библиотека имени А. С. Пушкина»*