Литературный КВН по сказкам Андерсена

«Ах, мой милый Андерсен…»

 Цель: закрепить знания детей по сказкам писателя, развить память , внимание, воображение.

 Воспитатель: Здравствуйте, ребята! Сегодня я расскажу вам историю о том, как более 100 лет назад в небольшом провинциальном городке Дании Оденсе на острове Фюн, происходили необычайные события. Тихие, чуть сонные улицы Оденсе внезапно огласили звуки музыки. Процессия ремесленников с факелами и знаменами прошествовала мимо ярко освещенной старинной ратуши, приветствуя высокого голубоглазого человека, стоявшего у окна. В честь кого же жители Оденсе зажгли свои огни в сентябре 1869 года? То был, как вы уже догадались, Ханс Кристиан Андерсен. Чествуя Андерсена, земляки славили лучшего сказочника мира.

 Родился он в 1805 году в том самом городе Оденсе, в семье сапожника. Андерсен вырос в бедности. Единственной гордостью семьи была необыкновенная чистота в доме, ящик с землей, где густо разрастался лук, да несколько вазонов на окнах, в них цвели тюльпаны. Первые сказки маленький Ханс услышал от отца, а потом стал переделывать и сочинять их

по-своему. В доме у мальчика был только один благодарный слушатель – старый кот по имени Карл. Но у Карла был крупный недостаток: он часто засыпал, не дослушав до конца интересную сказку. Мальчик не сердился на старого кота, он все ему прощал за то, что Карл никогда не позволял себе сомневаться в существовании колдуний, хитреца Клумпе-Думпе, догадливых трубочистов, говорящих цветов и лягушек с бриллиантовыми коронами на голове.

Итак, сказки Андерсена вы знаете и любите, и, надеюсь, вспомните во время нашей игры.

 Играют две команды. Им нужно заранее придумать названия и девизы, имеющие отношение к творчеству Андерсена. После представления команд-участниц и жюри начинается игра .

**Конкурс1. «Подбери картинку».**

 Конкурс можно организовать разными способами, например, попросить нарисовать героев сказок и подобрать к ним соответствующие отрывки; или организовать выставку иллюстраций к сказкам Андерсена, а ребята по отрывкам, которые раздаст ведущий, должны найти соответствующую книгу и иллюстрацию.

**Конкурс 2. «Что произошло дальше»**

Командам предлагается продолжить сказку, то есть пересказать ее близко к тексту.

 Задание для 1 команды:

1. «Одет он чудесно: на нем шелковый кафтан, только нельзя сказать, какого цвета, - он отливает то голубым, то зеленым, то красным, смотря по тому, в какую сторону повернется…» («Оле-Лукойе»)

2. «Как-то раз совсем темный был вечер, а солдат не мог купить себе даже свечу, и тут вспомнил он, что при огниве, которое он взял в пустом дереве, куда спускала его ведьма, был огарок. Достал солдат огниво с огарком и только ударил по кремню и высек огонь, как…» («Огниво»)

3. «И вот с утра пораньше пошла королева в мраморную купальню, убранную мягкими подушками и чудесными коврами, взяла трех жаб, поцеловала каждую и сказала первой…» («Дикие лебеди»)

 Задания для 2 команды:

1. «Утенок опустился на воду и поплыл навстречу прекрасным лебедям, которые, завидя его, тоже поплыли к нему.

- Убейте меня, - сказал бедняжка и низко опустил голову, ожидая смерти. Но что же он увидел в чистой, как зеркало, воде!» («Гадкий утенок»)

2. «И вдруг раздалось чудесное пение. Это пел живой соловей. Он сидел за окном на ветке; он прослышал про болезнь императора и прилетел утешить и ободрить его своей песней…» («Соловей»)

3. «Кораблик развернуло три-четыре раза, залило водой до краев и он стал тонуть. Солдатик оказался по шею в воде… Тут бумага окончательно расползлась, и солдатик пошел ко дну…» («Стойкий оловянный солдатик»)

 **Конкурс 3. «Бюро находок»**

Воспитатель: Сегодня утром, придя на работу, я обнаружила, что ночью в нашем зале побывали гости и забыли некоторые свои вещи. Давайте поможем этим вещам вернуться к своим хозяевам. Надо только вспомнить, кому что принадлежит.

 Задания для 1 команды:

1. Зонтик (Оле-Лукойе)

2. Горошина (Принцесса)

3. Санки (Кай)

4. Скорлупа грецкого ореха (Дюймовочка)

Задания для 2 команды:

1. Бумажный кораблик (Оловянный солдатик)

2. Огарок (Солдат)

3. Утиное яйцо (Гадкий утенок)

4. Трещотка (Свинопас)

**Конкурс 4 .«Подслушанный разговор»**

 Воспитатель читает отрывки из сказок Андерсена. Команды должны узнать сказку или героя.

 Задания для 1 команды:

1. «- Теперь я могу говорить, - сказала она, - я невинна.

- Да, она невинна! – сказал старший брат» (Элиза, «Дикие лебеди»)

2. « – О, это премило! – ответил министр, глядя сквозь очки.

- Какой узор! Какие краски! Да, да, я доложу ему, что мне понравилась ваша работа.

- Рады стараться! – сказали обманщики» («Новое платье короля») 14

3. « Весной, когда прилетели ласточки и аисты, дерево спросило у них:

- Не знаете ли, куда повезли те деревья? Не встречали ли вы их?

 Ласточки ничего не знали, но один из аистов подумал, кивнул головой и сказал:

- Да, пожалуй! Я встречал на море по пути из Египта много новых кораблей. От них пахло елью и сосной. Вот где они!» («Ель»)

**Конкурс 5 . «Волшебные вещи»**

Давайте поможем этим вещам вернуться к своим хозяевам. Надо только вспомнить, кому что принадлежит.

 Задания для 1 команды:

5. Зонтик (Оле-Лукойе)

6. Горошина (Принцесса)

7. Санки (Кай)

8. Скорлупа грецкого ореха (Дюймовочка)

Задания для 2 команды:

5. Бумажный кораблик (Оловянный солдатик)

6. Огарок (Солдат)

7. Утиное яйцо (Гадкий утенок)

8. Трещотка (Свинопас)

Задания для 1 команды

 1.Сколько братьев по матери – старой оловянной ложке? (25)

2. Сколько жен было у обер-унтер-генерал-адмирал-козлонога? (11-12)

3. Сколько сестер было у Русалочки? (5)

4. Сколько свечей сожгли обманщики-ткачи в ночь накануне торжества, стараясь закончить к сроку новое платье короля? (16)

Задание для капитана 2 команды:

1. Сколько лет исполнилось Русалочке, когда ей разрешили всплыть на поверхность моря? (5)

2. Сколько сыновей мелких лавочников получили имена в честь соловья? (11)

3. Сколько дней могли летать лебеди над милой родиной? (11)

4. Сколько поцелуев принцессы требовал свинопас за трещотку? (100)

Воспитатель: Итак, наш КВН подошел к концу. Обе команды показали отличные познания в сказочной области, а окончательный итог подведет жюри. Спасибо командам за участие, а зрителям за поддержку. Жюри подводит итоги. Команда- победитель получает «Золотую медаль Андерсена» и главный приз, а все участники игры – сувениры.