

Муниципальное автономное учреждение культуры
«Юргинский библиотечно-музейный комплекс»
Центральная библиотека

Кто в лесу живет?

Литературная экспедиция

Составитель:
Зав. отделом обслуживания
центральной библиотеки
М.А. Горбачева

Талая, 2022

Построение команд.

Племена собираются у главного входа вокруг костра (ветки, сложенные шалашом, где звучит соответствующая индейская музыка.

К племенам выходит вождь.

Вождь. Я, великий Вождь Союза Племен, приветствую вас, братья индейцы!

Хау! (поднимает руку вверх)

- Да будет всегда солнце у вас над головой. Хау!

Вождь. Все ли племена прибыли на Совет?

Пусть каждый вождь представит своё племя.

Представление племен

Вождь: А теперь вы пройдёте ритуал посвящения в индейцев:

- Левой рукой дёрните 3 раза мочку правого уха через голову;
- Помотайте головой, чтобы вылетели все плохие мысли;
- Почешите спину рядом стоящему соседу.

Теперь, вы стали настоящими краснокожими. Повторяйте за мной закон индейского племени:

- **Индеец** друг всех бледнолицых;
- **Индеец** никогда не бросит в беде другого;
- **Индеец** не останавливается на полпути;
- **Индеец** не ревет ни при каких обстоятельствах;

Шаман: Я, Верховная жрица Союза Племен. Духи диких прерий говорят мне, что молодые индейцы должны произнести клятву. Повторяйте за мной:

”Я, индеец племени краснокожих, клянусь свято чтить традиции своего народа, соблюдать все ритуалы, радоваться жизни, петь, танцевать и пройти все испытания!

Клянемся! Клянемся! Клянемся!”

Вождь. Я собрал всех вас на Большой совет индейцев, чтобы выяснить, какое племя сильнее, какое быстрее, какое лучше знает законы леса и сможет выжить в нём. Я отправляю вас на поиски приключений. Каждый вождь получит карту, по которой поведёт своё племя. За правильное прохождение этапа вы будете получать фишку-стрелу. То племя, которое принесёт вождю большее количество стрел, станет победителем.

Вождь. Желаю Вам успехов! Давайте вместе крикнем наш боевой клич (*все индейцы улюлюкают*).

Станция «Лесная тропа» 1

Ведущий этапа: Индейцы племени..., а вы знаете как вести себя в лесу? (ответы детей)

1. Не ломать деревья и кустарники, не срывать растения.
2. Не сшибать грибы, даже несъедобные.
3. Не обрывать патину и не убивать пауков.

4. Не разорять птичьих гнезд.
5. Не ловить диких зверей и птиц, не брать их домой.
6. Не шуметь в лесу.
7. Погасить костер и залить водой.
8. Собрать органический мусор и закопать.

Второе задание данного этапа «Собрать разрезанные картинки (пазлы)».

Оборудование и материал: круглые картинки с правилами поведения в лесу (разрезанные).

Правильное выполнение задания 2 фишки-стрелы, если есть ошибки – 1.

Загадки о лесе

Открыт дворец со всех сторон,
Внутри в нём множество колонн,
Над ними сверху есть шатры,
Внизу ковры чудной красы.
И жители в дворце том есть,
И их ни счесть – ни перечесть!
Живут они и на шатрах,
И на колоннах, на коврах. Лес

Что же это за девица: Не швея, не мастерица,
Ничего сама не шьет, А в иголках круглый год? Ель

В белом сарафане
Стала на поляне.
Летели синицы,
Сели на косицы. Береза

Что за дерево стоит –
Ветра нет, а лист дрожит? Осина

Будто снежный шар бела,
По весне она цвела,
Нежный запах источала.
А когда пора настала,
Разом сделалась она
Вся от ягоды черна. Черемуха

Станция «Вигвам вождя» 2

Ведущий этапа: Индейцы – искусные воины и охотники. Копьё, лук – их основное оружие, которое они мастерят сами. Сейчас вам тоже предстоит охота но у вас всё будет несколько по – другому. Мишенью будет не круг, не птица, парящая в небесах, а обыкновенная коробочка. Ну, а луком и стрелами послужат – шишки.

Условие конкурса. Шишки уложены на финишной черте, первый участник по сигналу начинает движение от старта к финишу. Подбежав к финишной черте, он берёт шишку и бросает её, стремясь попасть в горшок. За каждое попадание команда получает фишку-стрелу. Участнику даётся только одна попытка. Независимо от того попал или не попал “стрелок” бежит к своей команде, чтобы передать эстафету следующему. Так все по очереди совершают “шишечную стрельбу”. Побеждает команда, забросившая больше шишек.

Загадки о животных

Трав копытами касаясь,
Ходит по лесу красавец,
Ходит смело и легко,
Рога раскинув широко. Лось

Из малых кошек, из пятнистых,
А на ушах, представьте, кисти!
Короткий хвост. Не скажешь «брысь»,
Она ведь хищник грозный... Рысь

Ценный мех, пушной зверёк,
На хвосте его колечки.
Из еды, что приберёт,
Всё полощет хищник в речке. Енот

Кто в лесу деревья лечит,
Не жалея головы?
Тяжела его работа —
Целый день долбить стволы. Дятел

Кто они? Откуда? Чьи?
Льются черные ручьи:
Дружно маленькие точки
Строят дом себе на кочке. Муравьи

Станция «Привал» 3

Ведущий этапа: Пришла пора отдохнуть и подкрепить свои силы. Индейцы жарили свою добычу на костре. Сначала нужно развести костёр. Ваша задача собрать огоньки, спрятанные на территории вокруг и «зажечь» костёр.

Для костра подготовить кучку веточек. Найденные языки пламени воткнуть в кучку веточек.

А вам теперь можно приготовить уху и сладкий пирог. Вы получите набор картинок продуктов. Ваша задача выбрать те продукты, которые нужны для приготовления именно этих блюд. За правильно выполненное задание, получаете фишку-стрелу за каждое блюдо.

Список продуктов: мясо, рыба, картофель, лук, морковь, свекла, помидоры, соль, капуста, мука, карамель, пшено, масло сливочное, яйца, квашеная капуста, соль, сахар, дрожжи, масло подсолнечное, соленые огурцы, яблоки, варенье, молоко, сметана, сок, рис, рыба, фасоль, горчица, бананы, зеленый горошек, арбуз

Станция «Тотем» 4

Ведущий этапа: Индейцы племени..., вы знаете, что вам понадобится в путешествии?

Задание: *«Собрать набор для путешествия».*

Ведущий этапа: Главное правило – нужно брать не то, что может пригодиться. А только, то без чего нельзя обойтись. Правильное выполнение задания 2 фишки-стрелы, если не полный ответ или лишние вещи – 1.

По всему участку развешаны картинки, дети должны их найти, но взять и принести только нужные.

Оборудование и материал: картинки: рюкзак, компас, аптечка, мазь от комаров, спички, щетку, зубную пасту, мыло, палатка, котелок, топор, лопатка, вода, лишние предметы.

Загадки о природе

Пушистая вата
Плывёт куда-то.
Чем вата ниже,
Тем дождик ближе. (Облако)

На минуту в землю врос
Разноцветный чудо-мост.
Чудо-мастер смастерил
Мост высокий без перил. (Радуга)

Молоко над речкой плыло —
Ничего не видно было.
Растворилось молоко —
Стало видно далеко. (Туман)

Утром бусы засверкали,
Всю траву собой заткали.
А пошли искать их днём,
Ищем, ищем — не найдём. (Роса)

Он летит издалека,
Гонит в небе облака,
Гонит волны в океане,
Кружит вихрем в урагане.
Может ласково подуть,
Может стихнуть и уснуть.
В каждом уголке на свете
Очень разный дует ...! (Ветер)

Станция «Логово шамана»

Индейцы должны быть незаметными.
Каждый из вас сходил на охоту. А теперь, покажите, что у вас за добыча. Каждый вытянул бумажку, на которой было написано название животного: белка, медведь, волк, ежик и т.п. Игроки по очереди показывают. Задача остальных - угадать, кто это. За каждый правильный ответ фишка-стрела.

Дети собираются к общему костру.

Вождь: С возвращением мои великие племена! Сдайте мне полученные на этапах фишки-стрелы. (*капитаны подходят и отдают вождю фишки*).

Вождь: Пока мы будем подсчитывать фишки-стрелы и решать, какое племя самое быстрое и ловкое, вам не придётся скучать. Я объявляю конкурс **«Кольца Анаконды»** и хочу посмотреть, какое племя самое дружное? Кто из вождей сможет спасти свой народ и быстро освободить его от колец злой змеи.

Конкурс для вождей племен «Кольца Анаконды»

Племена строятся в два круга. Вожди подходят к племени противника и запутывают его, заставляя перешагивать через руки, поворачиваться вокруг себя, пролезать и т. д. Главное правило: во время запутывания и распутывания не расцеплять руки и не подсказывать вождям. Как только племена окажутся запутанными, каждый из вождей подходит к своему племени и распутывает кольца Анаконды. Тот вождь, который первым освободит народ, становится победителем.

Импровизация с музыкальными инструментами «Оркестр», фонограмма «Индийская музыка».

Вождь: Хау! (*поднимает руку вверх*)

Пора подвести итоги Большого Совета Индейцев. Самые сильные, смелые и ловкие племена ждут награды. Это говорю вам я, Великий Вождь!

Приступим. Хау!

- Самым сильным племенем Большого Совета объявляется....

- Самым ловким племенем объявляется...
- Самым дружным племенем объявляется...
- Самым умным племенем объявляется...

Вождям племён вручаются грамоты и сладкие призы.

Вождь: А теперь, братья индейцы, объявляю наш Совет закрытым. Хау!
(поднимает руку вверх) Давайте вместе крикнем наш боевой клич *(все улюлюкают)*

Шаман: Послушайте, племена. Я открою вам секрет: есть такое поверье, что если перепрыгнуть через костер, то в пламени сгорят неприятности, а желания обязательно исполнятся.
(Дети загадывают желания, прыгают через «костер»).