

Семь раз отмерь, один раз отрежь

Игровая программа

Правила

1. Для игры надо подготовить 7 разноцветных бумажных конвертов с номерами от 1 до 7, в каждый из которых вложить по 7 лотерейных билетов. Счастливым окажется только один из конвертов, а в нем – один билет из семи.

2. При входе в зал каждый зритель получает карточку с номером от 1 до 49 и сохраняет ее до конца игры.

3. Семь участников игры выбираются при помощи семи отборочных заданий. Каждый из них получает конверт с номером.

4. В ходе игровой программы участники выполняют задания ведущего. После каждого конкурса один из участников выбывает из игры вместе со своим конвертом.

Реквизит:

1. Конверты с номерами от 1 до 7.

2. Лотерейные билеты с номерами от 1 до 49, разложенные в конверты по 7 штук в произвольном порядке.

3. Карточки с номерами от 1 до 49 для зрителей.

4. Таблицы с названиями сказок – 7 штук; листы с фамилиями писателей-сказочников – 7 комплектов (см. по тексту).

5. Листы бумаги и ручки.

6. Банка с фасолью.

7. Кубики.

8. Таблички с буквами (см. по тексту).

9. Призы.

Ход игры

Ведущий. Наша игра называется «Семь раз отмерь, один раз отрежь». Я надеюсь, что эта пословица не раз спасала вас от необдуманных поступков.

Для игры нам надо выбрать семь игроков, один из которых отрежет край заветного конверта, где окажется приз. А вот какой это будет конверт, мы пока не знаем. Они все одинаковые, с равным количеством лотерейных билетов – по семь штук в каждом. И сейчас мы будем отбирать участников. Внимание! Задания.

Ведущий читает первое отборочное задание. Зритель, первым правильно ответивший на вопрос, поднимается на сцену. Ему вручается конверт под номером 1. Ведущий читает второе задание и так далее до тех пор, пока не будут выбраны все семь игроков.

Задания для отбора игроков:

1. Расшифровать пословицу. Ешчул евд а, ошорох аволог андо. (Одна голова хорошо, а две лучше. Пословицу надо читать справа налево.)

2. Расшифровать пословицу.

О М Я Г Л Л Е

Л С Л – Е А Д

Е Й У О Д Л С

(Сделал дело – гуляй смело. Пословицу надо читать по столбцам – снизу вверх, справа налево.)

3. Разгадать шифровку. «Светлые кудрявые облака рождают образы бегущих улиток», – думал Егор, тревожась за играющую мазурку Анну. (Скоро будет зима. Нужно читать лишь первые буквыслов.)



4. Продолжить пословицу. С кем поведешься... (от того и наберешься).

5. Отгадать загадку.

Щиплет уши, щиплет нос,
Лезет в валенки мороз.
Брызнешь воду – упадет
Не вода уже, а лед.
Даже птице не летится:
От мороза стынет птица.
Повернуло солнце к лету.
Что, скажи, за месяц это? (Январь.)

6. Отгадать, о каком слове идет речь? В этом слове спрятались слова поменьше, обозначающие грязь, крик, судьбу. (Сорока.)

7. Назвать литературного героя.

В доме восемь дробь один
У заставы Ильича
Жил высокий гражданин
По прозванию Каланча...
(Дядя Степа.)

Представление игроков. Игроки занимают места на сцене.

Ведущий. «Семь раз отмерь, один раз отрежь» – так называется наша игра. В руках у игроков семь конвертов, в каждом из них по семь лотерейных билетов. В одном из конвертов – выигрышный билет, но в каком – никто не знает. А узнаем мы это только тогда, когда отрежем край конверта. Но прежде чем отрезать, надо еще, как советует пословица, семь раз отмерить. Вот этим мы сейчас и займемся! Итак, начинаем отмерять.

Мера первая – «Кто больше?»

Ведущий раздает участникам таблицы с названиями сказок и листы с фамилиями писателей. **Ведущий** читает названия сказок, а участники проставляют их авторов у себя в таблицах.

Сказки:

1. «Золотой ключик, или Приключения Буратино». (А. Н. Толстой.)
2. «Рассказ о Маленьком Муке». (В. Гауф.)
3. «Тараканище». (К. И. Чуковский.)
4. «Пастушка и трубочист». (Г.-Х. Андерсен.)
5. «Кот в сапогах». (Ш. Перро.)
6. «Двенадцать месяцев». (С. Я. Маршак.)
7. «Волк и семеро козлят». (Братья Гримм.)

Участник, давший меньше всего правильных ответов, получает приз и покидает игру. Конверт с его номером также выбывает из игры.

Мера вторая – «Кто быстрее?»

Задание игрокам – вспомнить и записать на листах бумаги имена шести литературных героев, затем сложить листы на стол ведущему. **Участник, последним положивший свой листок, получает приз и покидает игру. Конверт с его номером также выбывает из игры.**

Мера третья – «Кто точнее?»

Ведущий показывает оставшимся участникам банку с фасолью. **Задание** – назвать количество фасолинок в банке. **Участник, давший самый далекий от истины ответ, получает приз и покидает игру. Конверт с его номером также выбывает из игры.**

Мера четвертая – «Кто выше?»

Задание – за 15 секунд сложить пирамиду из кубиков. **Участник, собравший самую низкую пирамиду, получает приз и покидает игру. Конверт с его номером также выбывает из игры.**



Мера пятая – «Кто памятьнее?»

Ведущий задает игрокам вопросы. Отвечает участник, который первым поднимет руку.

Вопросы. У кого бы вы попросили:

- волшебную лампу? (У Аладдина.)
- серебряные башмачки, золотую шапку, серебряный свисточек? (У Элли.)
- туфли и тросточку? (У Мука.)
- хрустальные башмачки? (У Золушки.)
- щуку? (У Емели.)

Участник, давший меньше правильных ответов, получает приз и покидает игру. Конверт с его номером также выбывает из игры.

Мера шестая – «Кто внимательнее?»

Ведущий. Уважаемые участники! Сейчас вам нужно быть быстрыми, а главное – внимательными.

Ведущий раздает игрокам таблички с одинаковым набором букв. Задание – в каждой строчке выбрать непарные буквы и составить из них слово. Побеждает участник, который первым правильно выполнит задание.

Таблички:

А К Ч Р Е А Р Ч Е
О Б С Ж Б И И Ж С
Г Н Ц П А Н Ц Г А
Т К Ф У Ф У **Ы** К Т
Я Б З **Т** Х Б Х Я З
Ь Г **Ц** П Г Ю П Ю Ъ
В С Ч Д С **Е** Д В Ч

(Копытце.)

Ведущий. Вот и еще один участник покидает нас. Спасибо за хорошую игру! **(Ведущий вручает участнику приз.)** А мы убираем предпоследний конверт и продолжаем игру. Пословица говорит, что один в поле не воин. Но не всегда. Если знаешь, за что борешься, то и один – сила. Теперь нам предстоит «отмерить» седьмой и последний раз. Но сначала, вопреки пословице, мыотрежем. **(Ведущий отрезает у оставшегося в игре конверта край и раскладывает семь лотерейных билетов на столе цифрами вниз.)** Внимание! Решающий момент! Сейчас наш самый стойкий участник определит счастливый билет. **(Игрок тянет билет.)** Это номер... Обладателя данного лотерейного билета прошу подняться ко мне на сцену. Ваш выигрыш! **(Вручение приза зрителю.)** Ну а нашему победителю достается главный приз и аплодисменты болельщиков! **(Вручение приза победителю игры.)** До свидания! До новых встреч!

