

Внеурочное общешкольное мероприятие  
«Литературный КВН по творчеству Н.Н.Носова»

Целевая аудитория: обучающиеся 2-х классов



Внеурочное занятие  
подготовила и провела  
учитель начальных классов  
МБОУ «СШ №23»  
Сарычева Вера Михайловна

г. Норильск  
2018 г.

## Сценарий

литературного КВН по творчеству Н.Н.Носова  
во 2-х классах.

**В ходе подготовительного этапа** учителем организуется чтение рассказов и сказочных повестей Н.Носова, совместная подготовка классных руководителей с родителями костюмов, атрибутики, эмблем, декораций, рисунков, репетиции приветствий команд, работа над домашними заданиями команд.

**Цель:** обобщить знания произведений Николая Николаевича Носова, формировать у школьников познавательный интерес к чтению, воспитывать бережное отношение к книге.

**Задачи:**

**Образовательные:**

- обобщить и расширить знания учащихся по прочитанным произведениям Н.Носова;
- активизировать внимание к внеклассному и индивидуальному чтению, умение анализировать и обсуждать тексты.

**Развивающие:**

- развивать познавательные процессы: восприятие, представление, воображение, внимание, память и речь, формировать умение актерского мастерства, слагаемые коммуникативности: навыки общения и совместной творческой работы в группе;

**Воспитательные:**

- воспитывать уважение к книге как культурной ценности, чувство команды, личного участия в выполнении групповых заданий, ответственности за общий результат.

**Оборудование:**

- \*таблички и эмблемы с названиями команд;
- \* выставка рисунков и книг по творчеству Н.Носова;
- \* портрет Н.Н.Носова;
- \* мультимедийное оборудование
- \* презентация
- \* грамоты, листы с критериями оценивания для жюри
- \*раздаточный материал
- \* мультфильм «Незнайка на Луне»
- \* песочные часы

**Организация**

**игры**

**КВН**

В игре принимают участие 3 команды по 6 – 8 человек в каждой.

Игра состоит из конкурсов и домашнего задания. Игра проходит в форме ответов на заданные ведущим или командами друг другу вопросы, а также выполнения практических или творческих заданий.

Жюри в составе библиотекаря и двух педагогов-воспитателей ГПД оценивает правильность и полноту ответов, творческие задания команд. Домашние задания являются поставленными инсценировками отрывков произведений Н.Н. Носова и оцениваются по более полному донесению авторского текста, характеров героев, сценическому мастерству юных актеров.

В финальной части проводится конкурс капитанов команд.

В конце КВН подводится итог игры и проходит награждение победителя.

Поощрительными призами награждаются остальные команды.

Ход игры.

## 1. ВСТУПИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ.

(Краткое сообщение ведущего о творчестве Николая Николаевича Носова).

Ведущий:

- Добрый день, дорогие ребята и наши уважаемые педагоги! У нас сегодня проходит литературный КВН. А что такое КВН? Сегодня в нашем зале собрались самые веселые и находчивые школьники 2-х классов. Они покажут нам свои знания по литературному чтению и умения находить выход из различных ситуаций как герои ваших любимых произведений.

А оценивать ответы команд будет строгое жюри в составе: библиотекаря МБОУ «СШ №23» Татьяны Иосифовны, воспитателей ГПД Аллы Владимировны и Эльвиры Садировны.

Посвящена наша литературная игра КВН творчеству известного детского писателя Николая Николаевича Носова.

## СЛАЙД

Николай Николаевич Носов написал много рассказов и повестей для детей. Герои его произведений мальчики и девочки - ваши сверстники, такие же, как вы: любознательные, веселые и шаловливые, что-то изобретающие, ищущие приключений, иногда – любители немного пошалить. Они все время попадают в различные жизненные ситуации, смешные и грустные, но выпутываются из них сами и с помощью друзей.

## СЛАЙД

## 2. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КОМАНД

Ведущий:

- Давайте представим команды: 2 «А», «Б», «В» класса.

Команды выходят, озвучивают название команды и девиз. Остаются на сцене.

## 3. КОНКУРСЫ

### *1. Разминка:*

- Ведущий: Команды по очереди отвечают на вопрос, капитан определяет, кто из команды будет отвечать. Команда совещается в течение 1 минуты.

В этом конкурсе вам нужно будет вспомнить, из каких рассказов эти диалоги:

1 вопрос:

- Она жи-жи-живая!
- Кто живая?
- Шля-шля-шля-па!
- Что ты! Разве шляпы бывают живые?

2 вопрос:

- Вдруг слышу сквозь сон: тук-тук-тук!
- Кто-то стучит, – говорю.
- Кто же может стучать?
- А вот послушай.

3 вопрос:

- А я раньше летать умел!
- А ну, полети!
- Сейчас не могу, разучился.

4 вопрос:

Давай веревку.  
А нет ее, веревки.  
Где же она?  
Там.  
Где – там?  
Ну ... в колодце.  
Так ты, значит, с веревкой ведро упустил?  
Ну, да.

5 вопрос:

Сторож услышал и подошел:  
-Ты чего плачешь? – спрашивает.  
-Дедушка, я принес огурцы обратно.

6 вопрос:

- Ты не видал, Котька?  
-Нет, говорит Котька,-я не видал,  
это я сам посыпал, потому что она была скользкая.

СЛАЙД

Жюри объявляет общий балл за конкурс «Разминка».

## **2. Узнай героя произведения и название по предмету.**

Команды отвечают по поднятой руке капитана.

- Оживший головной убор (Шляпа, «Живая шляпа»)
  - Овощ с грядки, который съел главный герой (Огурец, «Огурцы»)
  - Предмет посуды, в которой так ничего и не сварили (Кастрюля, «Мишкина каша»)
  - Дорожная сумка, в которой перевозили щенка (Чемодан, «Дружок»)
  - Кусочек ткани для маскировки дырки (Заплата, «Заплата»)
  - С помощью этого предмета были сделаны ступеньки (Лопатка, «На горке»)
- Жюри подводит итог.

## **3. Домашнее задание- инсценировка фрагмента рассказа**

Команды показывают фрагмент. Жюри оценивает артистизм, передачу характера героев, костюмы актеров.

СЛАЙД

Жюри подводит итог.

## **4. Разгадай филворд.**

Команды получают филворд, в котором нужно найти слова, относящиеся к рассказам Носова.

СЛАЙД

Жюри подводит итог.

## **5. Блицтурнир.**

Команде задаются по 5 вопросов, на которые нужно быстро отвечать. Остальные команды не дают никаких ответов. Капитан выбирает цвет карточки с вопросами: желтый, красный, зеленый.

Желтый

1. Кто пришивал заплатку? (Бобка)
2. Чем Вовка и Вадик кидались в шляпу? (картошкой)
3. Чем Игорь намазал губы своей младшей сестренке? (вареньем)
4. Кто свистел в свисток в рассказе Огурцы? (сторож)
5. Откуда брали воду Мишка со Стасиком, чтобы варить кашу? (из колодца)

Красный

1. Что набрали Котька с Павликом в огороде? (огурцы)
2. Что варили Мишка и Стасик на даче? (кашу)
3. Чем Котька Чижов посыпал горку? (песком)
4. Какого цвета была заплатка на штанах Бобки? (зеленого, защитного)
5. Как назвал Н.Носов детей-выдумщиков? (фантазеры)

Зеленый

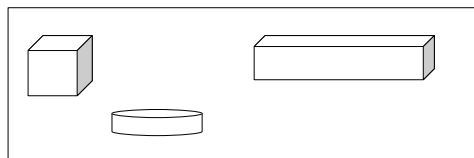
1. Кличка кота в рассказе «Живая шляпа»? (Васька)
2. В какую игру играли Валя и Петя? (Три поросенка)
3. В каком рассказе друзья доставали кружкой воду из колодца? («Мишкина каша»)
4. Что придумал сделать Котька для всех на горке? (ступеньки)

5. Чем поделились фантазеры с девочкой Ирой? (мороженым)

Жюри подводит итог.

### **6. Стань художником.**

Команды получают одинаковые рисунки из геометрических фигур. Дорисовать рисунок к рассказу, назвать героев рассказа.



Жюри подводит итог

### **7. Задай вопрос сопернику.**

Команды задают по 2-3 вопроса соперникам. Капитаны команд задают по одному вопросу каждой команде. В случае неправильного ответа, право дальнейшего ответа переходит к следующей команде.

Вопросы командам - соперницам.

№1

1. Как Незнайка попал в Зеленый город? (На воздушном шаре).
2. Какие предметы взяли Вова и Вадик чтобы обороняться от шляпы? (Кочерга и лыжная палка).
3. Куда Павлик дел один огурец? (Съел).

№2

1. На каком музыкальном инструменте играл Незнайка? (На трубе).
2. С помощью чего построили свой домик Валя и Петя? (Одеяло)
3. Как ребята догадались перевозить щенка? (В чемодане с дырочками)

№3

1. Кто из героев Николая Носова варил кашу? (Мишка)
2. На чем хотел покататься Котька в рассказе «Горка»? (На коньках)
3. Как звали механиков из Цветочного города? (Винтик и Шпунтик).

СЛАЙД

### **8. Соединить пословицу с названием рассказа.**

Без труда не вытащишь и рыбку из пруда.

Заплата

Была бы охота – заладится всякая работа.

На горке.

Нечем хвалиться, коли все из рук валится.

Мишкина каша.

### **9. Воздушный шар.**

Ведущий.

- Что придумал построить Знайка для путешествия?

- Куда садились коротышки?

Вам предстоит всей командой поместиться в корзину воздушного шара. Корзиной будет у нас газета. Можно стоять на одной ноге, но нельзя выходить за пределы.

Жюри подводит итог

### **10. Музыкальный конкурс.**

Какую известную песенку сочинил Цветик из книги «Приключения Незнайки и его друзей»?

Песня «В траве сидел кузнечик». Мы ее исполним, но необычным способом. Ведущий предлагает три карточки. Капитан вытягивает карточку с заданием: проक्вакать, промурлыкать, прочирикать эту мелодию.

СЛАЙД

Жюри подводит итог.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КВН.

Жюри объявляет результаты игры. Награждение команд грамотами «Лучшие знатоки творчества Н.Носова» и «Участники КВНа»

Пока совещается жюри, зрители и участники команд могут посмотреть мультфильм «Незнайка на Луне».



Приложение

Лист оценивания для членов жюри

№	Название конкурса	Кол-во баллов <u>max</u>	Команда 2 «А» Название: _____	Команда 2 «Б» Название: _____	Команда 2 «В» Название: _____
1	Представление команд	<b>1</b>			
2	Разминка	<b>2</b>			
3	Узнай героя и название произведения по предмету	<b>3</b>			
4	Домашнее задание – инсценировка фрагмента рассказа	<b>3</b>			
5	Разгадай филворд	<b>7</b>			
6	Блицтурнир	<b>5</b>			
7	Стань находчивым художником	<b>3</b>			
8	Задай вопрос сопернику	<b>4</b>			
9	Воздушный шар	<b>6</b>			
10	Музыкальный конкурс	<b>3</b>			
Общее количество баллов					
Место (1, 2, 3)					

**Разгадать филворд.**



(Найдите слова, относящиеся к рассказам Н.Носова).

К	О	М	О	Д	Я	З
Е	У	Ш	Л	Я	П	А
З	Р	К	Д	Г	В	Б
К	Н	О	У	О	Э	Р
А	О	Г	У	Р	Ц	Ы
Ш	В	О	Л	К	И	Н
А	К	У	Л	А	Р	Ц

**5. Соединить пословицу с названием рассказа.**

Без труда не вытащишь и рыбку из пруда.

Была бы охота – заладится всякая работа.

Нечем хвалиться, коли все из рук валится.

Заплатка

На горке.

Мишкина каша.