**(интеллектуальная игра)**

**Оформление:** зал украшен воздушными шарами и картинками с

героями сказок, имеется название мероприятия.

**Ход мероприятия:**

**Библиотекарь.**

- Собирайся детвора! -Ра - Ра!

- Начинается игра! - Ра -ра!

- Да ладоши не жалей! - Лей - лей!

- Сколько времени сейчас? - Час - час!

- Сколько будет через час? - Час - час!

- Вот неправда, будет два! - Два - два!

- Думай, думай, голова! - Ва - ва!

- Как поёт в селе петух? - Ух - ух!

- Да не филин, а петух? - Ух - ух!

- Вы уверены. что так? - Так - так!

- А на самом деле как? - Как - как!

- Сколько будет дважды два? - Два - два!

- Ходит кругом голова! - Ва - ва!

- Это ухо или нос? (показывает ухо) - Нос - нос!

- Или, может, сена воз? - Воз - воз!

- Это локоть или глаз? (показывает локоть) - Глаз - глаз!

- Вы хорошие всегда? - Да - да!

- Или только иногда? - Да - да!

- Не устали отвечать? - Чать - чать!

- Разрешаю помолчать!

**Библиотекарь.**

 Догадайтесь после моих подсказок, о ком идет речь.

1.Самый добрый и бесстрашный человек носил докторский белый халат, белую шапочку и на носу очки? (Айболит)

2. Чей костюм был набит соломой? (Страшила - Волков)

3. Кто был обладателем лягушачьей кожи? (Василиса Прекрасная)

4. Как звали портного, который вырезал и склеил курточку из бумаги коричневого цвета и ярко - зелёные штанишки? (Папа Карло)

 5. Какой сказочный герой любил яркие краски и потому носил жёлтые канареечные брюки и оранжевую рубашку с зелёным галстуком? (Незнайка)

**Угадай персонажей:**

 Барон … (Мюнхгаузен)

Илья … (Муромец)

Мальчик … (с пальчик)

Али - … (Баба)

Кощей ... (Бессмертный)

Мышиный … (Король)

Сивка - … (Бурка)

Старик … (Хоттабыч)

Домовёнок … (Кузя)

Доктор … (Айболит)

Папа … (Карло)

Синьор … (Помидор)

Крошечка … (Хаврошечка)

Крокодил … (Гена)

Сестрица … (Алёнушка)

**Библиотекарь. А** сейчас с нами играет красная шапочка, посмотрим, что, кроме пирожков, она носила в своей корзине.

 Корзина Красной шапочки. Играют все желающие, становясь в круг. Друг от друга под музыку игроки передают корзинку с вещами. Как только музыка заканчивается игрок, у которого в руках корзинка, должен достать один предмет и одеть на себя. Чем смешнее будут предметы, тем интереснее.

**Библиотекарь.** Ребята, все знают сказку Репка, я же предлагаю поиграть в игру с таким же названием.

**Репка.**

Участвуют две команды по 6 детей. Они играют роли: деда, бабку, Жучку, внучку, кошку и мышку. У противоположной стены зала 2 стульчика. На каждом стульчике сидит ребенок — репка. Игру начинает первый участник - дед. По сигналу ведущего он бежит к репке, огибает ее и возвращается, за него цепляется (берет его за талию) бабка, и они продолжают бег вдвоем, вновь огибают репку и бегут назад, затем к ним присоединяется внучка и т. д. В конце игры за мышку цепляется репка.

Побеждает та команда, которая быстрее вытянула репку.

**Библиотекарь.** Нашим неводом мы потревожили Водяного, он немного зол на нас, посмотрим, как он угадает, кто перед ним стоит. Ребята, давайте запутаем водяного!

 **Водяной.** Водящий стоит в кругу с закрытыми глазами. Играющие идут по кругу со словами:

"Водяной, водяной,

Что сидишь ты под водой,

Выгляни на чуточку, на одну минуточку 1, 2, 3".

Круг останавливается. "Водяной" указывает рукой на одного игрока и подходит к нему не раскрывая глаз. Его задача - определить, кто перед ним. "Водяной" может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Если водящий угадал, они меняются ролями, и теперь тот, чьё имя было названо, становится водящим.

**Библиотекарь.** Ребята! Мы с вами сегодня вспомнили героев сказок и немного поиграли! Спасибо всем! До новых встреч!

