**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования**

**«Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода**



**Сценарий интерактивной игровой программы**

**«В поисках золотого ключика или новые приключения Буратино»**

Подготовила: методист отдела

 социально-педагогической работы
 Хохленкова Ольга Михайловна

г. Белгород, 2016г.

**Актуальность:** Каждый год представители городского ученического совета «ГлобУС» и Большого Совета ассоциации детских общественных организаций «Я – Белгородец!» проводят для БМОО инвалидов с детства «Тепло души» игровые программы. И этот год не стал исключением. Данный сценарий интерактивной игровой программы «В поисках Золотого Ключика или Новые приключения Буратино» разработан для детей и молодежи с функциональными отличиями. Все конкурсы, игры подобраны таким образом, чтобы каждый ребенок  смог принять в них участие. Кроме того, в ходе мероприятия перед гостями предстанет продолжение любимой истории о веселом Буратино и его друзьях. Карабас-Барабас спрятал золотой ключик, которым можно открыть дверь в страну Желаний. И чтобы его найти, надо выкупить за золотые монет подсказку, которая находится в азбуке. Но вот незадача - азбуку похитили у Буратино Кот Базилио и Лиса Алиса.

 Ребятам предстоит принять участие в головокружительном приключении, пройти множество испытаний, приготовленных коварным Карабасом-Барабасом, Лисой Алисой и Котом Базилио. А главная цель - пройти этапы - станции, преодолеть трудности, собрать монеты. Но это не так легко, как может показаться: ведь противники всё время дышат в спину Буратино и его друзьям, а опасности подстерегают на каждом углу. Справятся ли наши герои со всеми испытаниями? Только пройдя все испытания, дети получат Золотой ключик.

**Цель**: интеграция детей-инвалидов в жизнь общества путем вовлечения их в
 спортивно-игровые мероприятия, для преодоления социальной
 изолированности.

**Задачи:**

* укрепление здоровья и организация активного досуга детей и молодежи с функциональными отличиями;
* создание с помощью физических упражнений предпосылок для успешной бытовой, учебной и социальной адаптации к реальным условиям жизни;
* формирование у детей и молодых людей с функциональными отличиями элементарных знаний о здоровом образе жизни;
* воспитание в молодом поколении чувства сопереживания, милосердия, толерантности к детям и молодым людям с функциональными отличиями.

**Место проведения:**МБУДО БДДТ

**Дата проведения:**24.11.2015 г.

**Время проведения:** 16.00ч.

**Условия проведения:**

1. В программе могут принимать участие мобильные дети и молодые люди, с родителями.
2. Соревнования проводятся как командные, так и семейные.

**Награждение.**

Все участники награждаются призами, собранные в рамка благотворительных акций.

**Оборудование:**

* мультимедийный проектор;
* ноутбук;
* колонки;
* реквизит (золотой ключик, золотые монетки, букварь, канат, ракетки, шарики воздушные, стаканчики, бумажные кувшинки , боулинг, коробка с шариками, обруч, строительные кубики);

**Оформление:**

* костюмы сказочных персонажей (Буратино, черепаха Тортилла, Карабас Барабас, лиса Алиса, кот Базилио, Мальвина, Пьеро, Артемон, лягушки, клоуны, кот, корова, конь, козленок);
* декорации - мультимедийное изображение болота, сказочного леса.

**Сценарий интерактивной игровой программы «В поисках золотого ключика или новые приключения Буратино».**

 В фойе участников игровой программы встречает герой театрализованного представления - Черепаха Тортилла. Исполняет песню из х/ф«Приключения Буратино».

Затянулась бурой тиной

Гладь старинного пруда...

Ах, была как Буратино

Я когда-то молода

Был беспечным и наивным

Черепахи юной взгляд

Все вокруг казалось дивным

Триста лет тому назад…

На фоне сказочной музыки звучит голос **Черепахи Тортиллы**:

«Добро пожаловать, гости дорогие!
Давно мы вас ждем-поджидаем,

Зарядку с моими помощниками

без вас не начинаем!»

Участникам игровой программы предлагается сделать вместе с лягушатами (обучающимися детского объединения АЭТ «Сувенир») танцевальную разминку. По окончании лягушата покидают фойе.

*На сцене под музыку то появляются, то исчезают Кот Базилио и Лиса Алиса. На головах у них надеты мешки с прорезанными дырками. Они движутся по сцене навстречу друг другу, повернувшись спинами. На середине сцены они сталкиваются.*

**Кот Базилио и Лиса Алиса:** «Кошелек или жизнь!»

*(Хватаются за пистолеты)*

**Кот Базилио и Лиса Алиса:** «Деньги, деньги! Голову оторву!»

 *(Узнают друг друга)*

**Кот Базилио и Лиса Алиса:** «Фу, да это ты!»

 *(Снимают свои мешки, и*

 *устало садятся на пол)*

**Кот:** Как есть хочется. Третий день во рту ни кусочка сосиски! Живот подвело.

**Лиса:** И не говори! У меня шерсть линять начала. Что же нам теперь делать? мышами, что ли, питаться? Ты-то, между прочим, мог бы и поохотиться. С тебя не убудет!

**Кот:** Для того чтобы охотиться, надо силы иметь, а я от голода совсем ослаб. Сама охоться. Ишь, барыня, какая нашлась!

**Лиса:** А вот и барыня! И не пристало мне, лисе благородных голубых кровей, гоняться за какими-то мышами! А вот ты ослаб не от голода, а от глупости!

**Кот:** Ах, ты так, Алиска! Ну, погоди! Вот я сейчас тебя расцарапаю, проверю, какая у тебя голубая кровь.

**Лиса:** *(приготовилась отразить атаку)* А-а-а...

 *(Появляется Буратино*

 *с «Азбукой» в руках)*

**Буратино.** А, старые знакомые! Как поживаете? Что на этот раз не поделили?

**Кот** *(ворчит)* Проваливай, проваливай, я дрова не ем.

**Лиса** *(закрывает Коту рот рукой)* Здравствуй, Буратино! Что это у тебя такое, а?

**Буратино:** Это? «Азбука»!

**Кот:** Какая еще такая «Азбука»?

**Буратино:** Это такая книга, по которой в [школе](http://pozdav.ru/page/scenarij-prazdnika-tanca-v-shkole) учатся читать.

**Лиса:** Ха! Читать! Еще чего не хватало, жизнь свою молодую на какую-то учебу тратить!

**Кот:** Погоди, Алиска, давай разберемся. (Обращается к Буратино.) Вот ты сказал: «Читать». А что читать, зачем читать, почему читать? Ты толком объясни.

**Буратино:** Вы не представляете, какое это счастье - уметь читать! Теперь я прочту все книги, какие есть на свете. Я стану ученым... И меня уже никто никогда больше не сможет обмануть и унизить. Я теперь никого не боюсь! Даже Карабаса Барабаса!

**Лиса:** Ты и вправду стал какой-то другой, хорошенький Буратино! Ну и что же ты собираешься делать дальше? Ведь ты уже всему научился.

**Буратино:** А вот я вам сейчас «Азбука» покажу ваши буквы. Вот буква А. С нее начинается твое имя, Алиса. Вот буква Б. С нее начинается твое имя, Базилио. Смотрите, как они пишутся.

 *(Показывает в*  «Азбуке»*. Буратино
 отдает «Букварь» Алисе. Кот
 выхватывает бумагу из рук Буратино)*

**Кот:** Вот теперь мы твою «Азбуку» продадим и наедимся вволю в харчевне «Три пескаря»! Штук шесть самых жирных карасей...

**Лиса:** А лучше пойдем в типографию и отдадим твою «Азбуку»размножить, чтобы получилось много-много Азбук. Мы потом их продадим твоим лягушкам и получим уйму денег.

**Кот:** Алиска! Ты настоящий бизнесмен! Я тебя уважаю!

 *(Кот и лиса с «Азбукой» в руках убегают.*

 *Буратино садится на пол и закрывает*

 *лицо руками)*

**Мальвина:** Привет Буратино, привет ребята! Карабас-Барабас спрятал золотой ключик, которым можно открыть дверь в страну Желаний. И чтобы его найти, нам нужна подсказка, которая находится в твоей «Азбуке». Где она?

**Буратино:** Кот Базилио и лиса Алиса украли его и хотят продать.

**Мальвина:** Давай купим у них «Азбуку»

**Буратино:** Давай, только денег у нас нет.

**Мальвина:** Не плачь, Буратино. Посмотри, какие тут смелые детки. Они непременно помогут. Ребята, вам предстоит принять участие в головокружительном приключении, пройти множество испытаний, приготовленных коварным Карабасом-Барабасом, лисой Алисой и котом Базилио. За каждое, правильно выполненное задание, вы получите монеты.

 Буратино и Мальвина, для участия в игре, делят детей с ограниченными возможностями на три команды. Сказочные персонажи расходятся на этапы. Сопровождающим, участников игры, выдаются маршрутные листы прохождения командами этапов.

Этап «Болото Тартиллы»

На полу перевернутыми стаканчиками обозначен овал – болото (разложены кувшинки). Необходимо преодолеть импровизированное болото по кувшинкам, переходя с кувшинки на кувшинку. Старая, мудрая обитательница пруда - Черепаха помогает героям добраться до Карабаса, выкупить азбуку. Подсказывает, каким образом можно перейти на другую сторону болота. Сказочные персонажи, сопровождающие команду, оказывают необходимую помощь.

Этап «Харчевня»

Действие разворачивается в импровизированной харчевне. Герои сказки и участники конкурса проголодались, преодолев болото Тортилы, они видят харчевню, решают остановиться, покушать, передохнуть. Неожиданно, переступив порог заведения, им встречаются Кот Базилио и Лиса Алиса. Последние предлагают детям сыграть в боулинг.

Описание игры: Участники игры по очереди, броском мяча, сбивают кегли, выстроенные треугольником. Собирать кегли помогают сказочные персонажи.

Этап «Убери огород и сад» «Огородники»

 Путешествуя дальше, дети видят кукольный домик. Их встречает девочка с голубыми волосами. Мальвина поведала грустную историю о том, как она сбежала от произвола Карабаса-Барабаса вместе с пуделем Артемоном. И попросила помощи у ребят убрать огород и сад.

 Описание игры: Овощи, фрукты и ягоды выкладываются на пол. Рядом находятся две корзины. Задача игроков по команде Мальвины правильно разложить все компоненты для борща и компота в корзины. Затем участники каждой команды называют то, что они собрали.

 Этап «Будка Артемона» «Строители»

Перед участниками мероприятия предстает на этапе Артемон, рядом разбросаны кубики. За спасение Мальвины Карабас-Барабас разозлился и сломал будку верного, доброго и заботливого друга - пуделя. Чтобы заработать очередную золотую монету детям предлагается собрать обломки и построить новое жилье собаке.

Описание игры: Этот этап предполагает две игры. В первой – дети должны собрать разбросанные шарики в коробку. Вторая – предлагает из кубиков собрать импровизированную конуру и придать ей устойчивое положение. Самое главное и основное правило в том, чтобы строительство выполнялось по очереди и последовательно.

Этап «Мостик»

Дети встречаются со Сверчком. Он знает, где находятся Кот и Лиса, с большой охотой поможет друзьям. Но следующее препятствие на пути путешественников - мостик. Не так все просто. Мостик очень старый и ветхий, да и сторожит его жадный продавец пиявок Дуремар. Хитрый продавец разрешит пойти только после того как дети выполнят его задание.

Описание игры: Этот этап состоит из двух игр. Первая игра, задание Дуремара, заключается в преодолении расстояния змейки из конусов с ракеткой в руках, на которой необходимо удержать надутый шарик. Вторая игра включает в себя прохождение самого мостика. На разных уровнях натянуты скакалки. Участники необходимо пройти под скакалкой, либо переступить ее.

Путешествие закончилось, собрано необходимое количество золотых монет. Все команды собираются вместе в фойе.

**Мальвина:** Спасибо вам, ребята! Вы собрали все монеты, их хватит для того чтобы выкупит нашу «Азбуку»!

**Буратино:** Ура! Спасибо! Побежали быстрее к Лисе Алисе и Коту Базилио.

*(Появляются лиса и кот,*

*в руках у них «Букварь»)*

**Буратино:** Наши друзья преодолели все препятствия, достойно и честно! Они заработали много монет. Можно мы купим у вас «Азбуку»?

**Кот Базилио и Лиса Алиса:** Деньги, деньги. Конечно продадим вам Азбуку! Мы деньги любим!

**Буратино:** Наконец то мы вернули мою «Азбуку»! Карабас!

 (Карабас приходит на зов детей.

 Меняет золотой ключик на Азбуку)

**Мальвина:** Есть у меня ключик непростой, есть у меня ключик золотой, этот ключик, Буратино я тебе отдам, а ты иди к своим друзьям и для нас праздник устрой. Этим ключиком волшебным дверь заветную открой!

**Буратино:** Этим ключиком волшебным я двери отворю и всем ребятам подарки подарю!

Детям раздаются подарки, собранные в рамках благотворительных акций «Дети - детям», «Метры тепла» и делается на память общая фотография со сказочными персонажами.