

Авторы: Виктория Красильникова, Ника Плищенко, Карина Караваева

## **«КОСМОС МАСТЕРА БОИТСЯ»**

*Сценарий театрализованной игровой программы, приуроченной ко Дню Космонавтики, для детей младшего школьного возраста.*

*Игровая программа предназначена для проведения на территории культурного центра или дворца творчества (внутреннее помещение и их благоустроенная территория).*

### **Действующие лица:**

1. **УЧЕНЫЙ.** (Этот герой сопровождает участников на протяжении всей игровой программы. Внешний вид: взъерошенные волосы, белый немного потрёпанный халат, большие очки. Характер: дружелюбный, чудаковатый, авантюрист).
2. **ЧЕРТЕЖНИК.** (Ведущий локации “Проектировочная”. Внешний вид: рабочий чёрный фартук весь в краске, руки в чёрных перчатках, за ухом карандаш. Характер: приветливый, торопливый, рассеянный)
3. **РОБОТ.** (Ведущий локации “Интеллектрум”. Внешний вид: одет в серый обтягивающий костюм, лицо скрыто серебристым шлемом или маской. Характер: сдержанный, говорит только по делу, безэмоциональный).
4. **СИРИУС.** (Ведущий локации “Обсерватория”. Внешний вид: клетчатая рубашка, наполовину заправленная в штаны, кружка кофе в руках. Характер: мечтательный, романтик, наивный).
5. **ДЕТАЛЬКА.** (Ведущий локации “Сборочный цех”. Внешний вид: в комбинезоне оранжевого/синего цвета, волосы короткие или завязаны в пучок, лицо немного испачкано в саже. Характер: стойкая, прямолинейная, целеустремлённая и боевая).

*(Игровая программа начинается в актовом зале, где проходит инструктаж команды. Сцена украшена бумажными макетами летательных аппаратов и планет Солнечной системы. ЗТМ. Дети приходят в актовый зал, включается экран, на котором начинается*

*заранее смонтированный видеоролик. Видеоряд вращающейся планеты Земля, сопровождаемый следующим монологом):*

“3021 год. Человечество полностью изучило свою планету и устремило взгляды в космос. Люди думали, что не осталось ни одной не изученной звезды или галактики. Но буквально год назад лучшие учёные мира обнаружили последнюю неизвестную планету.”

*Включается верхний свет на сцене. На экране теперь изображение галактики. На сцену выходит учёный-ведущий под лёгкую музыку для фона.*

**УЧЕНЫЙ.** Друзья! Поздравляю вас, мы нашли её! Это последняя неизученная планета во ВСЕЙ вселенной! Да чтобы я, профессор Заумник, был свидетелем такого открытия! Но не время расслабляться! Самое сложное - впереди. Планета Z находится на краю самой далёкой галактики. Ни один космический корабль не может добраться туда. Наша задача - собрать новый летательный аппарат. Вы готовы? *(дети соглашаются)*. Тогда я предлагаю следовать этому плану.

*На заднике появляется путевой лист с изображениями станций. Учёный вытаскивает из кармана аналогичный бумажный план.*

**УЧЕНЫЙ.** Отправляемся в Проектировочную!

*Участники в сопровождении учёного переходят в другую локацию. Это комната, где расставлено 2-4 стола, а на них разбросаны чертежи, принадлежности для рисования. В углах могут стоять рулоны ватманов.*

*На стене висит доска для задания. Также на стенах висят наброски / распечатанные изображения ракет и космических кораблей. В проектировочной участников встречает Чертёжник.*

**УЧЕНЫЙ.** А вот мы и пришли в царство карандашей и бумаги. Хей, Чертёжник! Ты ждал гостей?

**ЧЕРТЕЖНИК.** А, это вы! Привет-привет! Я ждал вас! У меня совсем нет идей для нашего нового корабля... Мне нужна ваша помощь. Я

знаю, что в ваших светлых головушках явно есть хорошие мысли. Вместе мы создадим этот чертёж!

**УЧЕНЫЙ.** Что от нас требуется?

**ЧЕРТЕЖНИК.** Перед вами - большой лист бумаги (ватман) и карандаши. Трое из вас подходят к доске, а остальные участники должны посоветоваться и с помощью жестов показать, что должны нарисовать художники. Тянем жребий. Кто вытащит короткий карандаш - тот идёт к доске.

*Чертёжник протягивает столько карандашей, сколько у нас участников. Три карандаша короткие, остальные длинные.*

**УЧЕНЫЙ** (после того, как выбрали рисующих). Прошу художников взяться за маркеры! (поворачивается к остальным участникам). У нас есть минута, чтобы обсудить, как будет выглядеть наш корабль.

*Игра “Карандаши не говорят - карандаши делают” начинается.*

*Правила. Участники путём жеребьёвки делятся на две группы: художники и планировщики. Способ жеребьёвки - вытягивание карандашей. Тот, кто вытягивает короткий карандаш становится художником. Количество художников не больше трёх на группу из 10-12 человек. Задача планировщиков за минуту на словах решить, как будет выглядеть космический корабль. После того, как минута истекла, они не имеют права обсуждать что-либо. Они должны в течение 5 минут жестами объяснить свою идею. Задача художников - понять, что им показывают планировщики и вместе создать целостный рисунок-чертёж будущего космического корабля.*

*Необходимые материалы: карандаши для жеребьёвки, маркеры, ватманы; доска, на которой будет размещён ватман.*

*Игра заканчивается.*

**УЧЕНЫЙ.** Чертёжник, у нас готово! У нас готово! Посмотри, что получилось.

**ЧЕРТЕЖНИК.** Ребята, я впечатлён! Никогда не встречал таких одарённых молодых людей! Вас ждёт большой успех, а теперь не буду больше вас задерживать. Удачи!

**УЧЕНЫЙ.** Время не ждёт! До встречи, Чертежник, пока-пока!

*Игроки перемещаются на вторую локацию - Интеллектрум. Это комната, в которой перед экраном расставлены стулья. При возможности в одном из углов стоит так называемое “место зарядки” робота - небольшой пьедестал в футуристическом стиле. В некоторых местах могут быть расположены большие механические детали из бумаги.*

**УЧЕНЫЙ (шёпотом).** Ребят, давайте здесь потише, а то ОН нас услышит!

*Учёный пытается незаметно провести участников мимо второй локации. В этот момент им навстречу резко выходит Робот.*

**РОБОТ.** Коллеги, приветствую вас. Настало время ежедневной проверки знаний. Прошу проследовать за мной в Интеллектрум.

**УЧЕНЫЙ.** У нас нет на это времени! Мы спешим в Командный Центр, чтобы забрать изображение планеты Z.

**РОБОТ.** Новые данные поступили только в мою систему 10 минут назад. Для получения данных необходимо пройти интеллектуальную проверку. Ответьте на 10 вопросов. За каждый правильный ответ вы будете получать часть информации.

**УЧЕНЫЙ.** Похоже у нас нет выбора. Покажем ему, на что мы способны! *(поворачивается и говорит, обращаясь к роботу)* Начать проверку.

*Все собираются напротив экрана.*

*Квиз “Интеллектрум” начинается.*

*Правила. Квиз. На экране в этот момент запускается презентация. На слайдах дублируются вопросы, ответы на которые сопровождаются*

*анимацией и картинками. 10 вопросов. За каждый ответ участники получают часть изображения планеты Z. В конце они соберут все кусочки вместе в одну картинку.*

Вопросы викторины:

- 1) До Луны не может птица  
Долететь и прилуниться,  
Но зато умеет это  
Делать быстрая \_\_\_\_ (Ракета).
- 2) Как звали знаменитую пару собак, которые отправились в космос до людей и благополучно вернулись? (Белка и Стрелка)
- 3) Кто стал первым человеком, полетевшим в космос? (Юрий Алексеевич Гагарин)
- 4) Как называется главное снаряжение космонавта? (Скафандр)
- 5) Какую звезду мы видим днём и не видим ночью? (Солнце)
- 6) Сколько планет находится в нашей Солнечной системе? (Восемь)
- 7) Какое название носит наша галактика? (Млечный путь)
- 8) Какую фразу произнёс Гагарин, когда полетел в космос? (Поехали)
- 9) Какое название носит спутник Земли? (Луна)
- 10) Чтобь глаз вооружить  
И со звездами дружить,  
Млечный путь увидеть, чтоб  
Нужен мощный \_\_\_\_ (Телескоп).

Необходимые материалы: экран, презентация, изображение планеты, поделённые на 10 частей.

*Участники отвечают на все вопросы, собирают картинку и только после этого игра заканчивается.*

**РОБОТ.** Проверка проведена успешно. Увидимся завтра.

**УЧЕНЫЙ.** Ага-ага, на этом же месте в это же время.

*Игроки перемещаются на третью локацию “Обсерватория”. Эта локация обставлена следующим образом: на экране высвечено изображение галактики; по возможности у одного из окон комнаты стоит телескоп; на столе лежит ватман с картой звёздного неба, на которую направлен свет настольной лампы.*

**УЧЕНЫЙ.** Теперь мы знаем, как выглядит планета. Следующий шаг - проложить маршрут. И я знаю, кто нам в этом поможет! (*подходит к ведущему локации*) Привет, Сириус!

**СИРИУС.** О, здравствуйте-здравствуйте, торопливые вы мои! Я очень счастлив, что все мы здесь сегодня собрались! Сегодня новолуние и новая фаза созвездия близнецов, а ещё...

**УЧЕНЫЙ.** Так, мечтательный ты наш, мы вообще-то пришли к тебе не просто так. Нам нужно проложить маршрут до планеты Z.

**СИРИУС.** Конечно-конечно! Ваш путь будет пролегать через мириады звёзд. Я завидую вашему предстоящему приключению! Чтобы пройти сквозь созвездия, нужно стать ими! Понимаете?

**УЧЕНЫЙ.** А теперь переведём на человеческий. Ваша задача повторить изображение созвездий, которые вы увидите на экране. Но делать всё нужно в ускоренном темпе! На каждую фигуру у вас есть полторы минутки! За каждое правильное построение вы получите одну цифру координат. Вы должны собрать 5 цифр. Только тогда мы сможем проложить весь маршрут до Планеты Z.

*Игра “Прогулка среди звёзд” начинается.*

*Правила.* *В помещении выключается весь свет. На экране поэтапно появляется изображение созвездия. У участников есть 1,5 минуты, чтобы запомнить и выстроиться всей командой в это созвездие. Если построение участников похоже на оригинал, то на экране высвечивается цифра-координата. Затем появляется новое изображение. Участники должны выстроиться в 5 созвездий и получить полный набор координат.*

*Созвездия:* *Малая Медведица, Тавр, Дева, Кассиопея, Пегас (или на выбор организатора игровой программы).*

*Необходимые материалы: презентация с изображениями созвездий, тёмная комната, проектор, компьютер.*

**СИРИУС.** Ваши координаты: 74102 (*записывает и отдаёт участникам*). Теперь вы не потеряетесь в бесконечном космосе. Звёзды улыбаются вам с небес, друзья! До скорой встречи.

**УЧЕНЫЙ.** И тебе ясных звёзд над головой, старый друг.

*Участники перемещаются на четвёртую локацию “Сборочный цех”. Желательно эта локация должна располагаться в малом спортивном зале. Вдоль стен стоят лавки, на которых лежат инструменты. Столов нет, в центре зала должны стоять только необходимые для будущей эстафеты препятствия.*

**ДЕТАЛЬКА.** Я вас заждаюсь! Где вы так долго ходили? Новые детали для корабля уже давно привезли, нужно начинать работу!

**УЧЕНЫЙ.** Деталька, не ругайся! Мы уже здесь, значит считай полдела сделано.

**ДЕТАЛЬКА.** Эх ты, Заумник. Какой пример ты подаешь молодым специалистам? Никакой пунктуальности. Ну да ладно, отставим разговоры. Работа не ждёт. Как я уже сказала, детали на месте, но их отгрузили на складе. Вам придётся проделать нелёгкий путь, ведь в Сборочном Цехе никогда не бывает всё разложено по полочкам. Вам точно стоит подготовиться попрыгать и побегать. Но, боюсь, это будет сложно выполнять в одиночку...

**УЧЕНЫЙ.** Давайте будем честными - мы работаем и должны работать в команде. Поэтому сейчас для прохождения полосы препятствий вам предстоит поделиться на пары.

**ДЕТАЛЬКА.** Каждой паре на складе будут выдавать только две детали. Не будем же медлить. Чем быстрее принесёте детали, тем скорее начнём сборку. Как говорится, космос мастера боится!

*Эстафета “А вы деталь забрать смогли бы?” начинается.*

*Правила.* Участники делятся на пары, их руки связывает ведущий (правую руку одного участника к левой руке другого). Паре необходимо будет совместно пройти полосу препятствий и принести команде две бумажных детали, которые понадобятся при сборке космического корабля. Детали участникам в конце полосы препятствий будет выдавать “работник склада”. Эстафета заканчивается, когда все пары пройдут полосу препятствий и принесут все детали к финишу.

Необходимые материалы: материалы для создания полосы препятствий, бумажные детали (различные бумажные фигуры, из которых участники смогут создать на 5-ом этапе космический корабль).

**ДЕТАЛЬКА.** Какие молодцы! Теперь мы наконец соберём корабль. Идёмте со мной.

*Деталька отводит участников в соседний кабинет, где они соберут из полученных деталей космический корабль. В этом кабинете должна быть рабочая поверхность, где есть скотч, ножницы, линейки, дополнительная бумага и картон, клей, ручки, карандаши, ластик, фломастеры, краски, маркеры и другие канцелярские принадлежности.*

*Участники выходят на улицу. Пятая локация “Космодром”. Учёный и Деталька выводят детей на улицу. Они помогают нести игрокам собранный макет космического корабля. На Космодроме их уже ждут ведущие предыдущих локаций - Чертёжник, Робот и Сириус. В руках у них воздушные гелиевые шарики (число шариков должно поднять в небо макет).*

**УЧЕНЫЙ.** Свершилось! Мы сконструировали первоклассный корабль!

**РОБОТ.** Назовите координаты места назначения (дети называют те координаты, которые им были даны Сириусом. Робот маркером пишет цифры на борту корабля). Маршрут построен. Шаттл готов к запуску.

**ДЕТАЛЬКА.** Осталось запустить двигатели и отправить его в космос! Запустить первый двигатель (в это время участники с помощью ведущих привязывают шарики к макету).



**УЧЕНЫЙ.** Первый двигатель готов.

**ДЕТАЛЬКА.** Запустить второй двигатель! (*участники продолжают с помощью ведущих локаций прикреплять шарики к макету*)

**УЧЕНЫЙ.** Второй двигатель готов (*и по такой схеме прикрепляются все шары*)

*Когда все шары привязаны к макету, участники и ведущие придерживают корабль (чтобы не улетел).*

**УЧЕНЫЙ.** К взлёту готов! Начать обратный отсчёт!

*Ведущие вместе с участниками начинают обратный отсчёт от 10 до 0. Ведущие кричат "Поехали". Макет улетает в небо.*

**УЧЕНЫЙ.** Спасибо вам всем за работу! Давайте пять (*ведущий даёт "пять" каждому участнику*). Вы хорошо потрудились. Теперь мы можем с уверенностью сказать, что человечество покорило космос. И всё благодаря вам. Мы все были рады работать с вами.

**ВСЕ ВЕДУЩИЕ ВМЕСТЕ** Наука - в умах, а космос - в руках!

**КОНЕЦ**