**Муниципальное бюджетное учреждение**

**дополнительного образования**

**«Центр детско-юношеского творчества»**

**Сценарий игры**

**«Поле чудес юного художника»**

**по теме:**

**«Изобразительное искусство»**

для обучающихся 7 - 8 лет

студии «Изобразительное искусство»

 Составитель:

 Исхакова Р.М.

 педагог

 I квалификационной

 категории

 **Альметьевск**

Цели игры:

1. Обучающая – закрепление знаний по разделам программы: живопись, декоративно-прикладное творчество.
2. Развивающая – развитие памяти.
3. Воспитательная – воспитание интереса к соревновательным играм.

Что необходимо для проведения игры:

1. Оформленный кабинет.
2. Реквизит: табло, барабан, черный ящик, поднос, малое табло, конверты с буквами, таблички с перечнем суперпризов.
3. Призы.

В центре внимания – ведущий. «Добрый день, дорогие друзья! Сегодня я проведу для вас игру для юных эрудитов «Поле чудес юного художника» по вопросам живописи и декоративно-прикладного творчества. Приглашаю к барабану первую тройку игроков.

(Идет представление участников).

1 тур.

Ведущий: Вопрос первого тура. Знаменитый декоративно-прикладной народный промысел России. Деревянная посуда, расписанная яркими красками. Семь букв. (Хохлома)

 Во время движения стрелки барабана ведущий ближе знакомит зрителей с игроками.

2 тур.

Ведущий: Приглашается вторая тройка игроков. Вопрос – декоративно-прикладной художественный промысел России. Минискульптура и посуда из фарфора, расписанная кобальтовой краской. (Гжель)

3 тур.

Ведущий приглашает третью тройку игроков, представляя каждого.

Вопрос – игрушка из глины, самый популярный народный промысел по производству глиняных игрушек в России. (Дымка)

Между турами учащиеся студии представляют свои изделия, рисунки в рекламных паузах.

 Из бумаги мы руками

 Сотворили оригами,

 Есть корова и лягушка,

 И собака, их подружка.

 Всем девчонкам украшенья

 Есть, ну просто загляденье!

 Фенечки, браслеты, кольца

 И роскошное колье.

 Есть забавные зверюшки –

 Механические игрушки,

 Двигают они ногами

 И кивают головой.

 Есть и доски расписные

 Городец и Хохлома,

 Для того, чтоб ваша кухня

 Самой лучшею была.

 И узоры, и пейзажи,

 И портреты есть у нас.

 На доске их выжигали,

 Чтобы радовали вас!

Если игроку выпадает сектор «Приз», ведущий предлагает ему на выбор: конверт с буквами или приз. Постепенно во время торга увеличивается количество букв, предлагаемых в конверте.

Если игроку выпадает сектор «Альтернатива», ему предлагается дополнительное табло со словом из 6 букв и кубик с цифрами от 1 до 6. Ведущий задает вопрос альтернативной игры, участник бросает кубик 6 раз, а помощник ведущего открывает буквы, выпавшие по счету.

Вопросы для сектора «Альтернатива»:

* 1. Бумага для акварели (торшон)
	2. Изображение природы, сама природа (пейзаж)
	3. Предметы для рисования (натура)
	4. Изображение, выполненное из кусочков цветного стекла (витраж)
	5. Художник, работающий пастелью, углем, сангиной (график)
	6. Какой металлический предмет кухонной утвари мастера превращают в произведение искусства (поднос)
	7. Как называется морской пейзаж (марина)
	8. Материал для аппликации (картон)
	9. Круглый или овальный шарик с отверстием (бусина)
	10. Закрепление рисунка специальным средством для его сохранности (фиксаж)
	11. Теневой профиль, абрис предмета (силуэт)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |

Игрок получает небольшой приз (изготовленный учащимися: подарочный блокнот, закладку, расписанный камушек или открытку) при условии, что он удачно откроет все буквы или угадает альтернативное слово сам.

Следующий тур – игра со зрителями. Вопрос – народный промысел России по производству металлических подносов, расписанных яркими красками. (Жостово)

Ведущий объявляет финальный тур. Вопрос – изображение предметов, в переводе с немецкого означает «мертвая природа». (Натюрморт)

Определяется победитель финала. Помощник ведущего выносит табло с названиями призов. Ведущий предлагает победителю выбрать себе призы на набранное количество очков, подсчет которых ведет помощник ведущего.

Победителю финала ведущий предлагает сыграть в суперигру. Помощник ведущего выносит таблички с названиями суперпризов. Игрок, раскручивая барабан, определяет за какой приз он будет бороться.

Вопрос суперигры – кратковременная работа, выполненная акварельными красками, гуашью, маслом. (Этюд)

Под аплодисменты зрителей ведущий поздравляет игроков, объявляет об окончании игры и прощается со всеми до новых встреч.