**Пташиний дивосвіт
Потрібно бути легким, як птах, а не як пір'їнка.**

**Поль Валері**
**Якщо побачиш на дереві хоча б одного птаха, відклади сокиру.**

**Валеріу Бутулеску**

Дін-дон! Дон-дін! Дзвенить ніжний передзвін! Йде, йде по селу, йде, йде весна! І сонечко гріє веселіше, і на душі в нас світлішає. Але ж яка весна без птахів? Сьогодні, 1 квітня — день, коли люди всієї землі виходять зустрічати птахів — вісників весни!

У цей день з давніх часів слов'яни співали пісні-заклички:

Жайворонки, жайвороночки!

Принесіте літо красне, заберіте
Зиму холодную:

Вона нам руки-ноги відморозила,

Жайворонки, жайвороночки.

А ще в цей день випікали з тіста пташок-жайворонків. Спочатку їх розсаджували на гілках імпровізованого дерева та носили по вулицях, а потім роздавали дітям. Це було веселе та радісне свято для дітей. Сьо­годні ми з вами зустрінемо пташок трішки інакше. Ми не будемо пекти жайворонків та співати пісні-за клички, а перевіримо, як добре ви знаєте птахів, їх голоси та звички, дізнаємося, хто з вас найспостережливіший і найшвидший.

Ми розпочинаємо гру «Хрестики-нулики». Перед вами таблиця. Кожна команда, а їх у нас дві — «Хрестики» та «Нулики» — має пра­во по черзі поцілити в ту чи в іншу клітинку ігрового поля. Потрібно збудувати вертикальну чи горизонтальну прямі, а можливо, діагональ з хрестиків або нуликів. Але в кожній клітинці сховано завдання, і лише після його виконання вам буде зарахований бал, а команда суперників зможе заробити додаткові бали (у разі невиконання завдання однією з команд).

**Ігрове поле**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ЗООПАРК** | **СПІВИ СОЛОВ′ЇВ** | **ХТО ШВИДШЕ** |
| **РОЗПОВІДЬ ПРО ПТАХА** | **ЛЕЛЕЧЕНЯ** | **СЮРПРИЗ** |
| **ЗАПИТАЙТЕ ПТАХІВ** | **ЧОРНА СКРИНЯ** | **ПІЗНАЙ ЗА ФОТОКАРТКОЮ** |

**ЗООПАРК**

Уявіть, що ми з вами зняли фільм про життя птахів.

*Завдання:* один із гравців зображує будь-якого птаха, а команда су­перників повинна вгадати. хто це.

**СПІВИ СОЛОВ′ЇВ**

Уявіть. Що ми з вами зняли фільм про життя птахів. Тепер наше завдання - озвучити його.

Завдання: протягом розповіді відтворювати звуки, властиві тваринам, і виконати вказані дії.

Дійові особи: зозуля, кабан, дятел, лев, соловей, дерево, комахи.

Сюжет. Сидить величезний лев – цар тварин. Реве на весь ліс. На його рев збігаються звірі. Зозуля прилетіла. Прокувала сіла поряд. Вибігає, риючи землю кабан. Обнюхав, похрюкав, сів поряд. Зліва, біля дерева працює дятел. Вибирає з дерева комах. Лев ще раз заревів. Дятел кидає роботу , сідає біля лева. І тут на передньому плані з’являється соловей .

Співає, милуючись собою та своїм співом. Закін­чив співати, сідає поряд з левом. Усі вклоняються йому.

**ХТО ШВИДШЕ**

Зараз командам будуть ставитись питання, але правом відповіді будуть користуватися найшвидші (підняти сигнальну картку).

Питання:

1. Турки називають її «гугук», іспанці — «куко», румуни — «кую», чехи — «кукачка». А як на­зиваємо її ми? *(Зозуля)*
2. Які птахи вважаються вісниками весни? *(Жайворонки)*
3. Лісовий лікар. *(Дятел)*
4. Суперник солов'я. *(Співочий дрізд)*
5. Птахи, що приносять щастя? *(Лелеки)*
6. Якого птаха називають «маестро»? *(Солов'я)*
7. Назвіть найменшу у світі пташку. *(Корольок)*
8. Хто прилітає раніше: ластівка чи стриж? *(Лас­тівка)*
9. Назвіть птаха, що не в'є гнізда, а виводить пта­шенят у ямах на піску. *(Чайка)*

10. Який птах кричить, як кішка? *(Іволга)*

**РОЗПОВІДЬ ПРО ПТАХА**

Зараз нашим гравцям необхідно буде проявити свою фантазію й винахідливість.

Завдання: за 1 хвилину написати розповідь, у якій головними героями будуть пелікан та ґава. Необхідно показати знання поведінки цих птахів у природі.

**ЛЕЛЕЧЕНЯ**

У нас з'явилася така можливість показати, хто краще імітує птахів.

Завдання: перенести на ложці, яка знаходиться в роті гравця, воду з однієї склянки в іншу. Ви­конують усі члени команди.

**ПРИЗ**

Команда, що потрапила до цього сектора, отри­мує додаткові 5 балів.

**ЗАПИТАЙТЕ ПТАХІВ**Наші знавці продемонстрували спритність і розум, а зараз покажуть знання прислів'їв, пов'язаних із птахами, а також спостережень та прикмет.

*Завдання:* за 1 хвилину скласти якомога біль­шу кількість прислів'їв та прикмет із розрізаного матеріалу.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ворона за море літала |  | а розуму не набрала |
|  Куди орли літають |  | туди сорок не пускають |
|  Краще нині горобець |  |  ніж узавтра голубець |
|  Слово не горобець |  |  вилетить — не впіймаєш |
|  Старого горобця |  |  на полові не обдуриш |
| Тільки ґав ловить |  | та витрішки продає |
|  Ранні пташки росу п'ють |  |  а пізні — слізки ллють |
|  Рання пташка дзьобика чистить |  |  а пізня — очиці жмурить |
| Нарядилася як пава |  |  а кричить як ґава |
| Ластівка день починає |  |  а соловей кінчає |
| Ластівки низько літають |  |  дощ обіцяють |
| Чайка сіла у воду |  |  чекай на добру погоду |
| Кулик - невелик |  | а все – таки птиця |
| Жалів яструб курку |  | доки всю не оскуб |

**ЧОРНА СКРИНЬКА**

Увага! Чорна скринька! Тут знаходиться пор­трет того, про кого можна сказати так: цей співо­чий птах добуває собі їжу, пірнаючи під лід. Чий це портрет? *(Оляпки)*

**УПІЗНАЙ ЗА ФОТОКАРТКОЮ**

Гравці повинні не тільки мати добру зорову пам'ять, але й уміти користуватися підказками.

*Завдання:* один з гравців отримує набір карток із зображенням птахів; за допомогою підказок його команда повинна дізнатися, якого птаха зображено на картці. Перемагає команда, що дала більше пра­вильних відповідей. Час — 1 хвилина.

І гри з глядачами

1. Плескати в долоні, коли згадується назва тварини.

Раз, два, три, чотири, п'ять — починаєм на­зивать.

Є на світі бегемот,

 Крокодил і кашалот.

Є жирафи та слони,

Є мартишки, павіани,

Тарілки і таргани.

2. Проводиться під час гри «Чорна скринька».

В уболівальників з'явилася можливість знайти для своєї команди підказку-відповідь.

*Завдання:* за 1 хвилину серед надутих кульок необхідно знайти ту, що містить відповідь; для цього необхідно роздавити кульку животом та розгорнути папірець. Від кожної команди беруть участь по дві пари.

**П** **ІД БИТТЯ ПІДСУМКІВ**

Команда, яка програла, теж отримує приз — «птаха щастя».