**Библиотечный пикничок** (база «Елки-палки» 27.05.19)

**Ведущий:** Добрый день, уважаемые коллеги!

Сегодня у нас профессиональный праздник – Общероссийский день библиотек!

**Ведущий**: 3-ю часть своей жизни мы проводим на работе, так что библиотека для нас дом родной. А коллектив – 2-я семья. Итак, мы приглашаем вас на семейный праздник – **Библиотечный пикничок!**

**Ведущий**: Разрешите по случаю нашего отдыха, огласить **Приказ**, подписанный Директором МБУ МЦБ Батраковой Н.И.

**Приказ**

День сегодня выходной,
Будет мой приказ такой:
Первым пунктом – отдыхать,
Свежим воздухом дышать.
Наслаждаться пеньем птиц,
И не делать хмурых лиц.

Пункт второй веселье шлет –
Развлекайтесь без забот.
В играх, конкурсах играйте.

Настроенье поднимайте!
Исполнять приказ пора,
С моим росчерком пера.

**Ведущий:** Слово для поздравлений предоставляется директору МБУ «Межпоселенческая центральная библиотека» Ординского муниципального района **Батраковой Наталье Ивановне**.

*(Выступление директора)*

**Ведущий:** Приказы, как правило, следует принимать к сведению. Предлагаю всем вместе себя поздравить….

**Лучше всех** (ЧРГ. – 2018. - №6. – С.71)

Кричалка.

Ведущий.

Я повторю сейчас для вас:

Вы – просто супер! Высший класс!

И от друзей скрывать мне грех,

Что вы, бесспорно...

Библиотекари. Лучше всех!

Ведущий. И вам хочу я пожелать

Задорно, ярко зажигать.

И пусть звучит ваш громкий смех,

Ведь вы, конечно...

Библиотекари. Лучше всех!

Ведущий. И пусть кружится голова,

Когда опять звучат слова,

Что на природе все из тех,

О ком сказали...

Библиотекари. Лучше всех!

Ведущий. Подарком будет пусть удача,

А с ней и радость, смех в придачу.

Пусть вам сопутствует успех!

Я повторю: вы...

Библиотекари. Лучше всех!

Ну, раз МЫ лучше всех, то мы продолжаем наш праздник. И рады услышать поздравления коллег!

Ашапское сельское поселение

Карьевское сельское поселение

Красноясыльское сельское поселение

Медянское сельское поселение

**Как в сказке**

*Театрализованные тосты для любителей чтения* Сценка (ЧРГ. – 2018. - №6. – С.67-71)

Лягушка. Ау, я здесь!

Сусанин. Кто тут квакает?

Лягушка. Я Лягушка-царевна.

Сусанин. Ух ты, лягушки уже человеческим голосом заговорили.

Лягушка. Иван-царевич, да это же я, Лягушка-царевна. Я тебя давно жду.

Сусанин. Обозналась ты, Лягушка. Иван я, но не царевич, а Сусанин Иван Осипович. Крестьянин из села Домнино Костромского уезда.

Лягушка. А что же ты тогда делаешь в этой глуши, Иван Осипович?

Сусанин. Выполнял особо важное задание. Полякам путь-дорогу указывал.

Лягушка. И как?

Сусанин. Да нормально все. Никто не вышел.

Лягушка. А сам чего же тут плутаешь?

Сусанин. А я дорогу только в одну сторону знал.

Лягушка. Устал, небось? Присядь, отдохни.

Сусанин. А что, присяду, коли можно. А чего у тебя в лапах бутылка водки? Должна же быть стрела.

Лягушка. Ах, Иван, кого же в такую глухомань стрелой заманишь? Одна надежда на водку. Пригубишь?

Сусанин. Если водку, то да. (Выпивает.) Хорошо. Еще бы закусить.

Лягушка. Ваня, я надеюсь, что ты не француз. Из закуски только Я.

Сусанин. Русский я. Ничего. После первой не закусываю.

Лягушка. Тогда занюхай.

Сусанин. После первой не занюхиваю.

Лягушка. Вань, а ты свободный?

Сусанин. А сколько времени?

Лягушка. Утро.

Сусанин. Ну, раз с утра выпил, значит, целый день свободен. А если еще выпью, и завтра буду свободен. А если всю бутылку выпью, всю неделю буду свободен.

Лягушка. Ваня, пригубишь?

Сусанин. Если водку, то да.

Лягушка. А ты завтра ко мне придешь?

Сусанин. Приду. Врагов еще много. Водить не переводить. А ты симпатичная. И добрая. Не то что моя кикимора.

Лягушка. Это которая на соседнем болоте сидит?

Сусанин. Это которая у меня в печенках сидит! Ладно, пойду я. Мне еще две группы сводить надо. Ты спать ложись.

Лягушка. Да как же спать? Не допили еще.

Сусанин. Ложись, ложись. Утро вечера мудреней. Запомни эти волшебные слова.

Сказочник. Иван Сусанин не пришел на следующее утро. Его жена не поверила в особо опасное задание после вчерашнего позднего возвращения. Зато к Лягушке-царевне пришел Иван-царевич. А дальше было все как в сказке. Стали они жить-поживать да добра наживать. Но те слова: **«Ложись, Иван-царевич, спать, утро вечера мудренее»,** — позволяли Лягушке-царевне творить чудеса. И против этих чудес Иван Сусанин ничего не имел против. **Так давайте выпьем за прекрасных лягушек, которые ждут своих Иванов-царевичей и которые обязательно станут царевнами, за любовь и за настоящих мужиков. Таких, как Иван Сусанин.**

После такого прекрасного тоста женщинам обязательно дарят цветы!!! (**«Подари цветок любимой»,** Феденёва Г.П.).

**Приключения в Простоквашино** (ЧРГ. – 2006. - №4. – С.11)

Моментальный спектакль.

Действующие лица: Почтальон Печкин, Дядя Федор, Кот Матроскин, Пес Шарик, Галчонок, Лавка, Дверь, Посылка, Мухи (2 чел.), Хлеб.

**Кот Матроскин** дремлет на **лавке,** поворачиваясь с боку на бок. **Лавка** жалобно скрипит. **Кот Матроскин** начинает умываться. **Пес Шарик** сидит неподалеку, скучает, зевает. Вокруг Шарика летают две упитанные **мухи. Пес Шарик** начинает ловить их зубами. **Мухи** жужжат. **Дядя Федор** крошит **хлеб.** Рядом скачет **галчонок. Галчонок** клюет **хлеб.** Все в ожидании смотрят на **дверь.** Раздается стук в **дверь. Пес Шарик** лает. **Галчонок** суетится и кричит: «Кто там?» **Дверь** со скрипом открывается, появляется **почтальон Печкин.** В руках у него **посылка. Почтальон Печкин** ставит **посылку** на пол и садится на нее. **Пес Шарик, кот Матроскин** и **Дядя Федор** переглядываются. **Кот Матроскин** и **Дядя Федор** подхватывают **поч­тальона Печкина** под руки и подводят к **лавке. Пес Шарик** тем временем хватает **посылку** и пытается ее открыть. Он злится, рычит и лает. **Почтальон Печкин** сидит на **лавке,** жует **хлеб** и чавкает. **Кот Матроскин,** чтобы заглушить рычание **пса Шарика,** начинает петь песни. Под общий шум – рычание **пса Шарика,** песни К**ота Матроскина,** крики «Кто там?» **галчонка** и чавканье **почтальона Печкина – пес Шарик** вскрывает **посылку. Почтальон Печ­кин** кричит: «Украли, надули, обманули!». **Пес Шарик** достает из посылки коробку шоколадных конфет, отдает **почтальону Печкину** и кричит: «То­варищ Печкин, это розыгрыш! С празд­ником вас! С Общероссийским Днем библиотек!» **Кот Матроскин** и **Дядя Федор** хватают **почтальона Печкина** и подбрасывают в воздух!

**Конкурсы**

**Все наоборот**

Помните сказку о том, как жена наперекор мужу делала все наоборот? Ведущий должен будет выйти вперед и проделать какое-либо упражнение, а вам нужно будет делать все наоборот. Если ведущий поднимет руку, вы должны ее опустить; если он разведет ладони — вы их сложите; он быстро махнет рукой справа налево, а вы — медленно, слева направо. Кто ошибется — становится ведущим.

**Я, Я**

Правила:

участники по очереди, установленной в начале игры, начинают вслух просто говорить "Я". Если кто-нибудь сбивается или просто забывает сказать "Я", ему добавляют к тому, что он говорит "я", еще какое-нибудь слово. Слова могут быть либо именами существительными, либо прилагательными, деепричастием (не глагол). **Например, Я - чешуйчатое, незарезервированное, многофункциональное сало... Чем сложнее слова, тем интереснее.**

**Золотой ключик**

Участникам игры придется изобразить мошенников из сказки «Золотой ключик». Вызываются две пары. Один в каждой паре — лиса Алиса, другой — кот Базилио. Лиса сгибает в колене одну ногу и, придерживая ее рукой, вместе с Котом, у которого завязаны глаза, обнявшись, преодолевают заданную дистанцию. Пара, «доковылявшая» первой, получает «золотой ключик» — приз.

**Игра-шутка**

Все гости становятся в круг и кладут руки друг другу на плечи. Ведущий каждому на ухо говорит «утка» или «гусь» («утка» надо сказать большему числу игроков). Затем объясняет правила игры: «Если я сейчас скажу «гусь» — то все игроки, которых я так назвал, поджимают одну ногу. А если — «утка», то игроки, которых я назвал «уткой», поджимают обе ноги». Куча-мала вам гарантирована.

**Игра «Не зевай»**

Играющие придумывают себе имя (сказочного персонажа, героя мультфильма, животное) и располагаются по всей площадке вокруг ведущего, держащего в руках мяч. Для упрощения запоминания можно написать это имя на листочке и приколоть к каждому игроку. Ведущий ходит вокруг игроков, которые тоже не стоят на месте. Назвав кого-либо из игроков, ведущий подбрасывает мяч в воздух, а названный игрок должен поймать его. Если игрок не успевает поймать свой мяч, он становится ведущим.

## Игра «Формула-1»

Цель - стать лучшим гонщиком Формулы-1.

Играющие сидят вокруг костра и т.п..

Нужно запомнить всего две команды:

1) Врум-м (звук проносящейся машины).

2) И-и-и-и (звук тормозов, похожий на писк).

Чтобы запустить машину по кругу, скажем, по часовой стрелке, играющий поворачивается к соседу слева и говорит: "Врум". Тот, к кому машина "приехала", может: Пропустить ее дальше - повернуться к соседу слева и сказать "врум". Развернуть ее – в лицо "приславшему" сказать "и-и-и-и". Теперь "приславший" должен "ехать" вправо. Выбывает из игры тот, кто: "Пропуская" машину, повернется к соседу и скажет не "врумм", а "и-и-и-и". "Тормозя" машину, скажет вместо "и-и-и-и" в лицо "приславшему" "врумм". Достаточно "покатавшись", можно вводить лимит времени на ответ. Оставшиеся 2-3 водителя назначаются “Шумахерами” и обрызгиваются из подручных напитков - по усмотрению.

**А, вдруг, пожарная тревога?**

Гости делятся на две-три равные команды. В каждой команде выбирают «капитана». Капитаны команд получают по длинной верёвке (или делают веревку из вещей, одетых на себе). Капитаны отворачиваются от гостей, а ведущий расставляет всех участников команд в хаотичном порядке. По команде «пожарная тревога» капитаны поворачиваются к гостям и ищут глазами своих сокомандников: находят первого и обвязывают его руку верёвкой, далее ко второму — обвязывают его руку, далее к третьему и так до последнего. Кто первый из капитанов соберёт свою команду «на верёвку», тот и победит, а значит он первый сможет вывести своих ребят в случае опасности. А такому герою, конечно же, полагается приз.

**Тест на трезвость.**

На стене (или на полу) крепится **спиртометр,** «градусы» у которого располагаются от больших к меньшим - снизу вверх (60, 55, 50, 45, 40 и так далее). Перед тем, как приступить к «освидетельствованию» степени опьянения, каждый игрок должен **озвучить свою предполагаемую степень опьянения вслух.** Затем встает спиной к шкале, берет в руки фломастер или маркер, раздвигает ноги и, протянув руку между ног, изо всех сил старается поставить нужную метку  на шкале спиртометра.

Так что тот, кто утверждает, что абсолютно трезв, должен изрядно потрудиться, чтобы  дотянуться до желаемых «высот».

Выигрывает тот, чьи предположения полностью или максимально совпадут с «показаниями» их метки на шкале. Все остальные получают удовольствие от весьма забавного зрелища.

**Вспомним детство золотое**

Это веселое развлечение из серии - на любителя. Для него нужно заранее приготовить несколько «семейных» трусов огромного размера, горшки, для полноты картины можно и детские чепчики.

Надеваете эту «красоту» на игроков, которые пока звучит музыка – просто танцуют. Как только мелодия замолкает, игроки должны быстро сесть на заранее расставленные по всему залу горшки и очень громко прокричать: «Мама, я все!».

Потом присуждается приз зрительских симпатий за лучшее реакцию.

Иногда из этой затеи устраивают командную эстафету, смысл которой в следующем: первый игрок каждой команды (одетые в большие трусы) бежит в противоположную сторону зала, где стоят горшки. Подбегает, снимает трусы, садится на горшок и кричит: «Мама, я все!». Затем быстро надевает трусы и бежит к своей команде. Там снимает трусы и передает второму игроку, тот их надевает и быстро проделывает то же самое, что и первый игрок. Победит самая ловкая и быстрая команда.

 Н.М.Порошина, зав. МБО