ИГРА КАК СПОСОБ АКТИВИЗАЦИИ ИНТЕРЕСА К ЧТЕНИЮ МОЛОДЕЖИ

ДОНЕЦКАЯ РЕСПУБЛИКАНСКАЯ БИБЛИОТЕКА ДЛЯ МОЛОДЁЖИ

Министерство культуры
Донецкой Народной Республики
Государственное учреждение культуры
«Донецкая республиканская библиотека для молодежи»
Научно-методический отдел

Игра как способ активизации интереса к чтению молодежи

Методические рекомендации

Донецк
2020

78.374.3

И 27

Игра как способ активизации интереса к чтению молодежи [Текст]: методические рекомендации / сост. С.В.Некрасова; ГУК «Донецкая республиканская библиотека для молодёжи». - Донецк, 2020. - 48 с.

Привлечь аудиторию юношеского возраста к чтению можно, кроме прочего, и с помощью игровых методов. Библиотека, которая готова к новым, интересным формам работы будет пользоваться большим успехом у пользователей, станет для них местом, куда хочется возвращаться.

Данное пособие знакомит с различными игровыми формами и предоставляет примеры этих игр для молодежи в библиотеке.

Составитель: Некрасова С.В.
Форматирование, распечатка: Челяда Э.С.
Ответственный за выпуск: Коваленко Н.В.

Немного об игровых видах

Проведение массовых мероприятий по праву можно назвать одной из важных составляющих библиотечной работы. Использование игровых интерактивных форм делает встречу живой, запоминающейся. Игра одновременно позволяет расслабиться и запомнить новое, укрепить взаимоотношения в команде.

В ней главное не результат, а сам процесс.

Библиотечные игры проводят для:

- усвоения практического опыта;
- расширения знаний;
- популяризации литературы и чтения;
- развития творческой и познавательной активности подростка.

В практике используют различные виды игр. Словарь-справочник «Поощряем чтение, формируем информационную грамотность. 100 форм работы по продвижению чтения и не только» (составитель В.Б. Антипова) выделяет следующие виды:

- **развивающая** – игра на развитие внимания, памяти, мышления. К ним относятся настольные игры, раскраски, пазлы, литературные кроссворды, головоломки и т.д.

- **ролевая** – игра обучающего или развлекательного назначения, вид драматического действа.

Обычно ролевые игры придерживаются четкого сценария, где у каждого участника – своя роль, а те, кто не хотят играть, наблюдают за ее ходом и участвуют в заключительном анализе.

- **интеллектуальная** – вид массовой игры, основывающейся на применении игроками своего

интеллекта и/или эрудиции. Такие игры развивают быстроту реакции, проверяют смекалку и начитанность.

Преимуществом интеллектуальных игр можно назвать элемент соревновательности. Игры проходят в непринуждённой атмосфере, чтобы каждый мог себя проявить. Особенность таких игр – наличие жюри и ведущего, а также возможность другой команды ответить на вопрос соперника.

Как правило, в такой игре несколько команд, которые отвечают на вопросы разной тематики. К ним относятся: библиотечный турнир, брейн-ринг, интеллектуальный тир, КВН, литературное лото, ринг эрудитов и т.д.

- **деловая** - метод имитации ситуаций, моделирующий профессиональную или иную деятельность путем игры по заданным правилам. Применяется для обучения и в исследовательских целях.

Перед началом деловой игры озвучиваются проблемные ситуации, формируются ее цели и задачи, организуются команды, определяются их задания и уточняются роли каждого из участников. Игра предполагает публичную защиту предлагаемых решений и определение победителя. Завершают деловую игру подведение итогов и анализ оптимальных решений.

- **познавательная** – нацелена на активизацию познавательной деятельности ее участников, на расширение и приобретение ими новых знаний.

Познавательные игры не относятся к деловым играм. Они предполагают лишь включение изучаемого материала в необычный игровой контекст и иногда содержат лишь элементы ролевых игр. Такие игры могут проводиться в виде копирования научных, культурных, социальных явлений (конкурс знатоков, «Поле чудес», КВН и т.д.) и в виде предметно-содержательных моделей, (например,

игры-путешествия, когда надо разработать рациональный маршрут, пользуясь различными картами).

Игровые формы работы могут использоваться в качестве самостоятельного мероприятия, а могут быть составной частью комплексных мероприятий (викторина, литературные загадки).

Подготовка к игровому мероприятию зависит от целей и задач, которые перед ним стоят, а также аудитории и типа игры.

Во время подготовки встречи, библиотечный работник разрабатывает правила, задачи, условия игры и дает четкие инструкции индивидуальным участникам или командам.

Чем активнее участники взаимодействуют между собой, тем интереснее проходит мероприятие. Поэтому задача библиотекаря – сделать все возможное, чтобы включить в игру участников как можно быстрее и поддерживать их, если это необходимо.

Еще одна важная часть работы – обсуждение результатов. Проходит оно после завершения игры и позволяет определить, что получилось, а что нет, на что нужно обратить внимание в дальнейшем.

Позитивным результатом игровой программы можно считать получение положительного отношения к библиотеке у участников, создание благоприятного психологического климата.

Примеры игр для молодежи в библиотеке

Дебаты «Библиотека в открытом космосе»

Цель игры: напомнить подросткам о ценности библиотеки и научить их убеждать окружающих в своей правоте, защищать свое мнение.

Сценарий. В игре принимает участие три команды.

Действие происходит на космическом корабле. Земляне собираются переместиться на другую планету для расселения. Возникает вопрос – брать ли с собой библиотеку? Одна команда предоставляет доводы в поддержку библиотеки. Вторая команда предоставляет доводы против этой идеи. Комиссия (третья команда) принимает решение - кто наиболее убедителен в доводах, учитывая аргументированность, коллективность работы, корректность поведения.

Могут использоваться ватманы и фломастеры, а также другие средства для наглядности.

Игра проводится с учащимися 9-11 классов.

Игровое время – 45 минут.

Имитационная игра «Издаем краеведческий справочник»

Игровое время – 90 минут.

Участники: школьники 8-11 классов.

Цель игры: сформировать навыки работы со справочной литературой у подростков.

Сценарий игры. Суть игры в определении особенностей справочной литературы, в частности краеведческих энциклопедий и справочников.

Экспертная группа озвучивает название сборника.

Участники игры делятся на три команды, каждая из которых становится авторским коллективом по составлению краеведческого справочника.

В течение 40 минут команды, используя Интернет и книги, готовят в письменном виде по три справки с пристатейным списком литературы и перечнем иллюстраций. Также следует подобрать и изображения.

Далее команды представляют свои справочники. Капитаны зачитывают по одной статье и список литературы.

Экспертная группа представляет издательство и отбирает материал на конкурсной основе по соответствию целям и теме, качестве материала и списка литературы, коллективности работы.

Сюжетно-ролевая игра «Ночь триффидов»

Сюжетно-ролевая игра «Ночь триффидов» создана по мотивам произведения Джона Уиндема «День триффидов».

Возраст участников: 14 - 35 лет.

Подготовка к игре.

Особенно интересна ситуация, когда играть будет большое количество незнакомых людей. Рекомендуется проводить эту игру в малознакомом коллективе, так как она способствует сближению участников. Но в игре могут участвовать и сложившиеся группы. Тогда она станет своего рода проверкой на сплоченность, на умение работать в группе.

Цель игры: провести досуговое мероприятие с элементами психодиагностики через погружение в условно-экстремальную среду выживания индивидуумов. Игра позволит лучше узнать подростков и научить их

слаженным действиям в критических условиях (тотальное «ослепление»). Участвовать в этой игре могут и взрослые.

Игровая территория - замкнутое пространство. Это может быть школьный коридор с несколькими открытыми классами, освобожденными от парт и стульев или отдельные комнаты в библиотеке. Здесь важно смоделировать игровое пространство, выдержанное в нормах техники безопасности (учитывая то, что играющие во время игры ничего не видят, поэтому лучше обезопасить их от травм). Необходимо выделить одну комнату для коллективных собраний, откуда начинается игра. Лучше, если на полу будет лежать ковер.

Игровой реквизит:

- тканевые повязки из плотного материала (по количеству участников);
- 3 фонарика;
- 3 свечи;
- бутылка емкостью 0,5 литра с шипучей газированной водой, на которой написано «H2O» (ключ);
- плакат (1 х 0,5 м) с надписью «Если ты окулист - земляне победили и скоро ты вернешь им зрение. Если же нет - скоро Земля будет завоевана инопланетянами, а ты получишь почетное звание генерала-предателя»;
- саквояж с медицинскими принадлежностями (мензурки, баночки, леденцы);
- магнитофон со специально подобранными аудиозаписями, нагнетающими атмосферу ужаса и безысходности, скотч.
- пристанище (штаб-квартира инопланетян), оборудованное за пределами игровой территории. Это может быть комната на другом этаже или просто изолированная от игровой территории. В ней должны быть кресло и несколько стульев.

Роли.

Ролей будет немного. Это в основном игротехники:

- мастер;
- наблюдатели-помощники (2 - 3 человека);
- звукорежиссер;
- психолог (рекомендуем специалиста в области детской психологии);
- доктор (им может быть взрослый, старший подросток, вожатый);
- игроки («ослепленные») - от 8 до 30 человек.

Начиная игру

Как уже было сказано, сюжетно-ролевая игра «Ночь триффидов» — вариант ночного сбора. Это объясняется тем, что в условиях реальной темноты проще смоделировать ситуацию человека, внезапно лишенного зрения. Романтика ночного сбора делает такую игру весьма привлекательной. Однако ничто не помешает провести ее в вечернее время и даже днем, необходимо лишь тщательно занавесить источники света. Игра может продолжаться 1,5 - 3 ч. Ее продолжительность напрямую зависит от размеров игровой территории: 1ч в комнате, 3 ч в коридорной сетке комнат.

Работа с игроками

Игровые приготовления лучше начать заранее. Участников следует предупредить о том, что они несколько часов будут задействованы в игре (не лишними будут рекомендации посетить до игры туалетные комнаты). Все игроки сначала находятся в освещенной комнате. Затем друг за другом они должны проследовать через темный коридор в комнату для коллективных собраний, немного освещенную свечами, сесть на ковер, образовав живой круг.

Включается фонограмма, специально подобранная для начала игры. Участникам предлагается передавать друг другу зажженную свечку, акцентировав свое внимание на

пламени. После того как в атмосфере полной тишины свечка возвращается к началу цепочки, Мастер говорит: «Кто-нибудь из вас знаком с романом английского писателя Джона Уиндема «Ночь триффидов»? Скорее всего, кто-то читал книжку или смотрел фильм, но необходимо все же рассказать фабулу романа.

Погружение в сюжет

В романе Джона Уиндема «Ночь триффидов» мы сталкиваемся с необычным космическим явлением - дождем из сверкающих метеоритов, сгорающих в верхних слоях атмосферы. Все на Земле прильнули к окнам своих домов, к окулярам телескопов и биноклей - никто не хотел пропустить необычного зрелища, какого раньше еще не было! Яркие вспышки метеоров чудесно переплетаются в звездном небе… До тех пор, пока все, наблюдавшие за этим зрелище, не слепнут.

Теперь представьте, что именно вы и есть наблюдатели этого атмосферного явления, а пламя свечки - таинственные небесные вспышки. (Включается фонограмма - убыстряющаяся, тревожная музыка. Мастера, находящиеся за спинами игроков, знакомят участников с правилами игры).

Правила:

- ребятам объясняется, где расположена игровая территория и где нельзя находиться во время игры;
- повязки на глазах снимать категорически воспрещается, так как игра ведется на честность;
- по игровой территории передвигаться можно вдоль стен, взявшись за руки (или как удобно);
- подглядывать сквозь приспущенную повязку запрещается,
- если кому-то из игроков на голову одевается фуражка, шляпа, шапка, он должен стоять на месте и не

разговаривать, полностью подчиняться приказам Мастера; когда фуражка снимается, можно говорить;

- за выполнением правил игры будут следить наблюдатели.

После объяснения правил необходимо дать сигнал наблюдателям, которые должны надеть ребятам повязки на глаза. Сильно сдавливать глазную область нельзя, повязка должна сидеть свободно, закрывая обзор, но и не спадать. Игроков предупреждают о том, что за всеми их действиями будут следить наблюдатели.

Игрокам сообщается, что их самая главная задача - просто найти Доктора, который, возможно, сможет вернуть им зрение. Настоящий Доктор должен откликнуться на вопрос, направленный к нему непосредственно: «Ты Доктор?». Пока объясняются правила, наблюдатели крепят плакат с надписью на стену (чуть выше уровня глаз самого высокого игрока) и отключают все источники света на игровой территории.

Первый этап игры

Ребят следует разделить на несколько групп и вереницей развести по игровой территории. Затем подается заранее обговоренный условный сигнал начала игры. Это может быть громкая голосовая команда, школьный звонок, грохот барабана, звон будильника - все, что угодно. Именно с этого момента начинают действовать правила «Ночи триффидов».

Предполагаемое развитие событий первого этапа

Адаптация

В условиях «тотального ослепления» игроки сначала будут вести себя скованно. До тех пор, пока они не начнут передвигаться, все будет казаться несерьезным. Первые 15 мин игроки будут сталкиваться друг с другом, вслушиваться, выбирать варианты передвижений, которые могут быть разными.

В ходе «движения» они сначала отыскивают друзей, которых берут за руки. Затем формируются группы.

Группы передвигаются, держась за руки или ориентируясь по стенам. Организаторам желательно избегать случайных контактов с игроками (предупреждайте, что вы - организатор). После того, как участники немного адаптируются к отсутствию света, сформированные социальные группы начнут искать Доктора, задавая вопросы другим группам.

Нахождение Доктора

Игровому доктору следует, подождать момента адаптации игроков к моделируемой «слепоте». Когда он почувствует, что все игроки уже опрошены, нужно «подвернуться!» под руку одной из групп. Слепому Доктору необходимо привлечь к себе внимание всех игроков и устроить нечто, напоминающее собрание (собрать вокруг себя как можно больше игроков).

Игроки думают, что игра уже сыграна, но тут начинается самое интересное!

Рассказ о строении глаза

Доктор: «Знаете ли вы, как устроен человеческий глаз? Его внешняя поверхность состоит из роговицы, прозрачного окошка, через которое видна диафрагма. Диафрагма может быть разных цветов. В центре ее находится зрачок, расширяющийся в темноте и сжимающийся на свету. Позади зрачка расположена структура размером с чечевичное зерно - хрусталик глаза. Работу хрусталика можно сравнить с самонастраивающимся фотоаппаратом: он позволяет хорошо видеть и далеко, и вблизи. Позади хрусталика находится сетчатая оболочка, которая выстилает внутреннюю поверхность глаза. Через оптический нерв информация идет в мозг. Эластичность глазных мускулов помогает глазам адаптироваться. Это явление называется

конвергенцией. Мой многолетний опыт в области микрохирургии глаза позволяет мне поставить определенный диагноз, сопоставив все известные случаи наступления слепоты. Для абсолютно четкого зрения необходимо, чтобы линзы роговицы и хрусталика передавали увиденное изображение на поверхность сетчатки. Возможно, наблюдаемое нами атмосферное явление вызвало помутнение хрусталика, что привело к катаракте. В результате наступила полная слепота. Однако наш случай не безнадежен. Если бы у меня был зрячий ассистент и саквояж с инструментами, утерянный во время паники, я мог бы сделать операцию, и, возможно, вернул бы нам зрение».

Доктору (имя придумайте сами), который оказывается профессором медицины в области микрохирургии глаза, необходимо в игровой форме общаться со слепыми. Всем игрокам следует логично объяснить влияние вредоносного излучения на сетчатку глаза и то, что, будучи слепым, Доктор ничего не сможет сделать для своих пациентов без зрячего ассистента и саквояжа с медицинскими препаратами и хирургическим инструментом (во время лекции Доктора в один из углов игровой территории ставят саквояж).

Поиск саквояжа и ассистента

Итак, Доктор сообщает, что для начала нужно найти:

1. Его утерянный саквояж;
2. Зрячего ассистента.

Игроки начинают обследование игровой территории в поисках саквояжа Доктора. Как правило, к этому моменту группы уже определились с типом социальной организации. Это может быть хаотическое движение или создание «мозга» и коллективно-комплексной системы общения. Особенно это проявится в дальнейших действиях игроков.

Нахождение саквояжа

Саквояж находят и передают Доктору. Теперь проблема упирается в зрячего ассистента. Ребята уверены, что зрячих среди них нет, они скованы границами игровой территории. Здесь начинается второй этап игры.

Второй этап игры

На этом этапе игры к делу подключаются наблюдатели, до этого лишь контролировавшие передвижение игроков и следившие за соблюдением правил игры и техники безопасности.

Похищение

Дальнейшее развитие игры - это поиск ассистента. Конечно, никакого ассистента быть не может, ведь это слишком просто. Как только найден саквояж, на арене появляется Тайная Третья Сила, роль которой играют организаторы игры. Из участников выбирается кандидат на похищение. Ему надевают на голову фуражку, шепчут на ухо, что он парализован, а затем аккуратно выводят или выносят за пределы игрового пространства. Это будет Первый Похищенный.

Контакты

Здесь необходимо объяснить дальнейшее развитие сюжета. Третья Сила (организаторы игры) хочет помочь землянам, но не может вмешиваться. Из Мастеров выбирается Главный Представитель Силы. Он будет общаться с несколькими похищенными при помощи вазы или стеклянного сосуда, который также создает эффект усиления голоса, придает ему иной оттенок звучания. Похищенного, взяв под руки, вводят в специальную комнату-штаб, находящуюся за пределами игровой территории. Там Главный Представитель Силы сообщает ему следующее: «Тебя похитила Третья Сила, которая

желает помочь, но не может вмешиваться. Землю пытаются захватить инопланетяне, сначала ослепившие людей. Среди людей есть предатель. Его нужно найти».

Разговор с похищенным следует вести на серьезных нотах, попросив передать эту информацию всем землянам. Настаивайте на том, чтобы Похищенный повторил вам сказанное. После того отведите его на игровую территорию. Как искать ассистента, к тому же и зрячего, там никто не знает. В этот момент появляется Похищенный, привлекает внимание, и сообщает услышанное игрокам. Игра может пойти по пути поиска предателя.

Проблема «предателя»

Как вы понимаете, предатель — это: «утка». Его, конечно, нет. Но есть знание того, что где-то есть враг, предатель. Данная модель вводится в игру с целью отследить, как отреагируют игроки на эту линию: либо не придадут значения (все-таки слепые!), либо выберут самого нелюбимого, неавторитетного человека в игре и начнут бездоказательную травлю. Так или иначе, эта часть игры пройдет под знаком «Нас атакуют инопланетяне. Что делать?».

Тем временем Сила похищает второго игрока. Он также отводится в пристанище, где его спрашивают, нашли ли они предателя? Ему сообщают такую информацию: «Тебя похитила Третья Сила, которая желает помочь, но не может вмешиваться. Землю пытаются захватить инопланетяне. Там, откуда тебя похитили, находится ключ к спасению».

Ключ к спасению: на одну из стен крепится с помощью скотча пластиковая бутылка с газированной водой (можно поставить бутылку с водой кому-либо под ноги).

Второй Похищенный должен быть также транспортирован на игровую территорию. Он стоит перед выбором: сообщить всем о ключе к спасению или самому отыскать его. Третьему Похищенному таким же образом сообщается, что ключ способен вернуть зрение только одному землянину; для этого достаточно его отыскать и сделать глоток инопланетянского снадобья. Слова «глоток инопланетянского снадобья» определяют, что ключ — это бутылка с жидкостью.

Третий этап игры

Наблюдаем за поведением игроков, В нашей практике в первом случае Третий Похищенный не стал распространять последнюю информацию. Он сообщил только своей подруге, и они вдвоем пустились на поиски. Во втором случае Похищенный нашел Доктора и решил вернуть зрение именно ему, чтобы тот вылечил остальных. Возможно, что игроки поступят правильно, согласно запрограммированному нравственному выбору, т. е. поделятся информацией со всеми, определят приоритеты - кого следует сделать зрячим в первую очередь. Если участники зададут вопрос: «Если кто-либо выпьет снадобье, сможет ли он стать зрячим ассистентом?», следует ответить: «Ни в коем случае. Ведь без медицинского образования можно только навредить человеку».

Как только найдется ключ, определится претендент на восстановление зрения и будет сделан первый глоток, наступит конец игры. Один из организаторов игры, зафиксировав момент открытия ключа и первого глотка, снимает повязку с глаз претендента на восстановление зрения. Это значит, что игрок теперь зрячий. Необходимо фонариком; осветить плакат, чтобы вернувший зрение прочитал финальные строки и оценил свой поступок.

Затем включается торжественная музыка, извещающая о конце игры. Суть игрового моделирования условно-экстремальной среды сводится к тому, чтобы научиться принимать решения и совершать поступки ради выживания всех, а не одного. То есть логично представить, что Доктор, вернувший себе зрение с помощью инструментов, сможет вернуть способность видеть и остальным. И это есть правильный, обдуманный шаг. Ведь лишившись привычного способа отражения мира (зрения), человек может доверять только своей сенсорике и сознанию. Потеряна возможность видеть, но не думать. Таким образом, игроки попадают в стрессовую ситуацию, в условиях которой надо не паниковать, а принимать совместные решения, искать формы организации деятельности, разделения функций. Конец игры предполагает два финала: порабощение вследствие предательства и спасение через умение приспособиться к окружающей среде и ее условиям, принять логичное, верное решение на благо всех пострадавших.

Анализ игры

Ни в коем случае нельзя резко включать свет, заканчивая игру. Зажгите свечу, усадите игроков в круг и устройте обсуждение игры. Если принято правильное решение, зрячему доктору необходимо собрать в круг всех игроков и по очереди снять с каждого повязку. Если зрячим стал не тот человек, повязки сразу не снимаются, а Мастера объясняют игрокам, что они навсегда остались слепыми и вскоре станут рабами инопланетян. Только после этого можно снять повязки и устроить обсуждение под расслабляющую медиативную музыку. Затем зажигается свет, акцентируется внимание на том, «как это прекрасно — видеть!», и устраивается дискотека или чаепитие.

Рекомендации

В ходе проведения «Ночи триффидов» было высказано несколько рекомендаций:

- во избежание психиатрических расстройств в игре не должны участвовать дети младшего и среднего школьного возраста;
- проблема «предателя» - очень серьезная проблема, поэтому важно, чтобы кандидата в «предатели» банально не затравили в игре и после;
- помощники в игре существуют для того, чтобы контролировать ситуацию, предотвращать кризисные моменты: травмоопасные «свалки», попытки удержать «предателя», блокировку скоплением игроков входа в игровое помещение;
- важно зафиксировать отношение участников к игре не только непосредственно сразу после нее, но и спустя некоторое время.

Источник: https://goo-gl.ru/57ma

Литературный брейн-ринг

В игре принимает участие 2 команды. Ведущий после жеребьёвки задает вопросы командам, первой отвечает та, которая после гонга подаст звуковой сигнал.

За каждый правильный ответ команда получает 1 очко.

Раунд 1

1. Автор стихотворения «Бородино» (Михаил Лермонтов).
2. Кто «пришел к тебе с приветом рассказать, что солнце встало»? (Афанасий Фет)
3. Сколько произведений входит в эпопею Гарина-Михайловского об Артеме Карташове? (4)

4. Угадаете, кому принадлежит это стихотворение? Спи, пострел, пока безвредный! // Баюшки-баю. // Тускло смотрит месяц медный // В колыбель твою, // Стану сказывать не сказки — // Правду // пропою; // Ты ж дремли, закрывши глазки, // Баюшки-баю. (Николай Некрасов)
5. Входит ли выражение «Заумный язык» в число узнаваемых фраз из романа Оруэла «1984» (нет)

Раунд 2

1. Кто написал роман «Подросток»? (Федор Достоевский)
2. Продолжите фразу: «Кричали женщины ура и …» (В воздух чепчики бросали)
3. Для чего Пьер Безухов остался в покинутой русской армией Москве? (Чтобы убить Наполеона)
4. Кто из русских писателей удачно совмещал литературную и дипломатическую деятельность? (Александр Грибоедов)
5. Цитата «Рыцарь без страха и упрека» взята из романа «Хитроумный идальго Дон Кихот Ламанчский» Мигеля де Сервантеса? (нет)

Раунд 3

1. Апполон Майков был (Поэтом)
2. Кому принадлежат эти строки? // Ты видишь — я красы твоей не позабыл // И, сердцем чист, твой мир благословляю… // Обетованному отеческому краю // Я приношу остаток гордых сил. (Иван Бунин)
3. Какой русский писатель участвовал в Крымской войне? (Лев Толстой)
4. Зачем герой Гарина-Михаловского Тёма лазил в колодец? (Спасал собаку Жучку)

5. Кто из героев Булгакова произносит эту фразу «Разруха не в клозетах, а в головах»? (Профессор Преображенский)

Раунд 4

1. Определение «бальзаковский возраст» вошло в речь благодаря роману… («Тридцатилетняя женщина»)
2. «Отец» Базарова (Иван Тургенев)
3. Сколько лет было Евгению Онегину в конце романа? (26)
4. Из поэмы какого автора взяты строфы? // Коммунизм — // Знамя всех свобод. // Ураганом вскипел // Народ. // На империю встали // В ряд // И крестьянин // И пролетариат. (Сергей Есенин)
5. Кому принадлежит фраза в романе М.Горького «На дне»: «Человек – это великолепно! Это звучит гордо» (Сатину)

Раунд 5

1. Почти все поэты в своем творчестве обращались к зарубежным классикам, многие их переводили. В особенности русские стихотворцы любили Шекспира. Узнаете, чье это произведение? // Я — Гамлет. Холодеет кровь, // Когда плетет коварство сети, // И в сердце — первая любовь // Жива — к единственной на свете. (Александр Блок)
2. «Умом Россию не понять» – считал… (Федор Тютчев)
3. У знаменитого палиндрома «А роза упала на лапу Азора» есть конкретный автор, и это… (Афанасий Фет)
4. Назовите наиболее вероятный прототип Карениной (Мария Гартунг – старшая дочь Александра Пушкина)

5. Кому из русских писателей впервые была присуждена Нобелевская премия в области литературы? (Ивану Бунину)

Раунд 6

1. Кто автор этих двух четверостиший? // Унесла мышонка кошка // И поет: — Не бойся, крошка. // Поиграем час-другой // В кошки-мышки, дорогой! // Перепуганный спросонок, // Отвечает ей мышонок: // — В кошки-мышки наша мать // Не велела нам играть. (Самуил Маршак)
2. Как вы думаете, имеют ли общие корни слова «мебель» и «автомобиль»? (да. Оба слова, заимствованные из французского языка, восходят к латинскому – «двигающийся, подвижный», т.к. мебель изначально подразумевала именно движимое имущество)
3. Кто подарил Пушкину свой портрет с надписью: «Победителю – ученику от побежденного учителя в тот высокоторжественный день, в который окончил свою поэму «Руслан и Людмила», 1820, марта 26, Великая пятница»? (Василий Жуковский)
4. О чем грустит автор рассказа «Антоновские яблоки»? (Иван Бунин, об уходящем дворянском укладе жизни)

Заключительный раунд

1. Кому из героев поэмы «Мертвые души» принадлежит этот портрет «Это был среднего роста. Очень недурно сложенный молодец с полными румяными щеками, с белыми, как снег зубами и черными, как смоль, бакенбардами»? (Ноздрев)
2. Какой из поэтов-шестидесятников написал эти строки? // Полчаса до атаки // Скоро снова под танки, //

Снова слышать разрывов концерт. // А бойцу молодому // Передали из дома // Небольшой треугольный конверт. (Владимир Высоцкий)

3. Как вы думаете, родственные ли слова «компот» и «композиция»? (да. Французское compote восходит к латинскому compositus, имеющему значение «сложный», «составной», и, таким образом, оказывается в родстве с «композицией»)

4. Какому произведению своим возникновением обязано «Мальчик для битья»? («Принц и нищий» Марка Твена)

5. Что нового внесли поэты Серебряного века в жанр сонета? (использование слов высокого стиля и низкого стиля)

Интеллектуальный тир «Литературный коктейль»

Примерные вопросы

Этап 1

1. Он был человеком, без сомнения, талантливым и увлекающимся. Был бизнесменом и художником, литератором и сценаристом, артистом цирка и контрабандистом, спортсменом и политическим деятелем. Премия, названная его именем, стала одной из самых престижных. К сожалению, нам ничего не известно о его литературных пристрастиях. Но одну, самую почитаемую им книгу называют все его биографы. Назовите ее и вы.

Ответ: Остап Бендер чтил Уголовный кодекс.

2. В русской классической поэзии существует 5 основных стихотворных размеров, между тем, как в арабской их 27.

Для чего же арабы придумали столько стихотворных размеров?
Ответ: для того, чтобы приспособиться к тряске верблюда, арабы читали в такт стихи. У верблюда много разных аллюров и трясет он всадника разнообразно.
3. Французского писателя Марселя Пруста вызвал на дуэль безграмотный писака. При встрече он сказал Прусту: «Предоставляю Вам выбор оружия». Какое оружие выбрал Пруст?
Ответ: Пруст ответил «Выбираю орфографию. Вы убиты».
4. Двое англичан породили датчанина. Но главный был первым. Он придал третьему облик второго, сказав, что третий «тучен и с одышкой». Кто эти трое?
Ответ: первый англичанин – Вильям Шекспир, второй руководитель лондонского театра Ричард Бердж, сыгравший Гамлета-датчанина.
5. Ромео и Джульетта заметили, что их свидание сильно затянулось, когда услышали пенье птицы. Чье пение они услышали?
Ответ: Жаворонка

Этап 2

1. Почему в доме Базаровых в романе И.С. Тургенева «Отцы и дети» висел портрет Суворова?
Ответ: дед Базарова совершил переход через Альпы с Суворовым.
2. Как известно, гадание в прошлом было очень популярным явлением, которым не брезговали даже самые просвещённые умы России. Однажды клиентом известной петербуржской гадалки Александры Кирхгоф стал один из известных русских литераторов, которому она предсказала долгую и счастливую жизнь, предупредив, однако, что на 38-м году ему следует опасаться «Белой лошади или белой

головы». Сбылось ли предсказанное гадание и кто был ее клиентом?

Ответ: А.С. Пушкин был убит на 38-м году жизни блондином Жоржем Дантесом.

3. В честь Вальтера Скотта был устроен бал-маскарад. Участники его обязались прийти в костюмах героев его произведений. Чарльз Диккенз пришел в своем обычном костюме. Когда один из знакомых спросил «Почему вы в своем повседневном костюме?» - Диккенс ответил, что он пришел в костюме героя, который присутствует во всех произведениях Скотта. Кто этот герой?

Ответ: по мнению Диккенса, читатель – герой всех произведений Вальтера Скотта.

4. Именем этого человека названо направление во французской литературе, но сам он взял себе псевдоним, происходящий от названия немецкого города. Назовите фамилию и псевдоним этого человека.

Ответ: Анри Бейль – Стендаль. Литературное направление – «бейлизм»

5. В экономике есть такое понятие «нематериальные активы», то есть нематериальные объекты, приносящие доход. Название какого литературного произведения может быть отнесено к нематериальным активам, и как этот нематериальный актив собирался использовать главный герой.

Ответ: Н. Гоголь «Мертвые души».

Этап 3

1. Как правоохранительные органы повлияли на ранее творчество Эрнеста Хемингуэя?

Ответ: у Хемингуэя был украден чемодан с рукописями раннего периода, поэтому все произведения утрачены. Правоохранительные органы не смогли разыскать чемодан.

2. Работая над романом «Мастер и Маргарита», Михаил Булгаков выяснил, что один итальянский монах изобрел музыкальный инструмент. Писатель решил использовать эти сведения для связки функционально близких героев своего произведения. Назовите их имена.

Ответ: помощник Волонда Коровьев-Фагот и помощник Понтия Пилата, начальник тайной стражи Афраний (итальянского монаха звали Афранио).

3. Название широко известного романа Этель Войнич «Овод» переведено на русский язык неточно. Объясните, в чем заключается ошибка и как правильно следовало бы перевести название?

Ответ: герой романа получил свое прозвище за острые, безжалостные антиклерикальные памфлеты, за умение «кусаться». Поэтому название романа следовало перевести как «Слепень».

4. «Слово о полку Игореве», величайший памятник древнерусской литературы, и сегодня издается многотысячными тиражами. Почему в современных изданиях древнерусский текст занимает больше места, чем в первоначально рукописи (размер шрифта не учитывается).

Ответ: в подлиннике отсутствовало разделение текста на слова. В современном издании слова отделены друг от друга пробелами.

5. Герой поемы Гомера Одиссей был выдающимся путешественником. Однажды, чтобы спасти свою жизнь он скрыл свое настоящее имя, назвался именем, которое будет принадлежать другому литературному персонажу, тоже путешественнику, образ которого будет создан через много веков после Гомера. Как зовут литературного героя, имя которого спасло жизнь Одиссею?

Ответ: Капитан Немо

Этап 4

1. В современном русском языке имена людей и клички животных пишутся с заглавной буквы. Почему в знаменитых пушкинских строчках «Вот бегает дворовый мальчик, в салазки жучку посадив…» слово жучка написано с маленькой буквы?

Ответ: в данном случае, жучка, не имя собаки, а обозначение беспородной крестьянской собаки.

2. Первоначально этот гоголевский персонаж произносил несколько реплик. Однако, пересматривая текст, автор от них отказался. Что же произносит этот персонаж в окончательной редакции произведения?

Ответ: в окончательно редакции комедии «Ревизор» уездный лекарь Христиан Гибнер «издает звук, отчасти похожий на букву и *и* несколько на *е*».

3. Красивая дочь некрасивого гения подарила свой облик героине романа другого гения. Кто она?

Ответ: Марина Александровна Гартунг, дочь А.С. Пушкина. Толстой описал ее в романе «Анна Каренина»

4. Известно, что комедия Александра Грибоедова «Горе от ума» была написана раньше, чем роман Александра Пушкина «Евгений Онегин». Какими пушкинскими строчками это можно подтвердить?

Ответ: … Он возвратился и понял,
Как Чацкий, с корабля на бал

5. Известно, что последняя сказка Александра Пушкина «Сказка о Золотом петушке» имеет своим источником не русские народные сказки, а литературное произведение «Легенду об арабском звездочете» Вашингтона Ирвинга. А еще название какого произведения Пушкина напоминает нам о талисмане из этой арабской сказки, предупреждающем о нападении врагов?

Ответ: «Медный всадник». В сказке Ирвинга флюгер, предупреждавший о нападении врагов, был медным и назывался медным всадником.

Этап 5

1. Пушкин, рассказывающий о жизни семьи Лариных в романе «Евгений Онегин» пишет:

В день Троицын, когда народ
Зевая слушает молебен,
Умильно на пучок зари
Они роняли слезки три…

У Есенина читаем:

На резных окошках ленты и кусты,
Я пойду к обедне плакать на цветы.

Что означает этот обычай?

Ответ: был обычай в день Святой Троицы идти на молебен с пучком травы или цветами, которые должны быть оплаканы. Это считалось залогом того, что летом не будет засухи. Слезы символизировали дождь.

2. Что общего в литературных псевдонимах Александра Серафимовича, Андрея Платонова, Евгения Петрова?

Ответ: Псевдонимы образованы от отчества авторов.

3. В произведениях какого писателя встречается персонаж, которого зовут Фингал?

Ответ: В стихотворении Николая Некрасова «Крестьянские дети» Фингал – кличка собаки.

4. На протяжении долгих лет итальянец Рио Казелли коллекционировал книги. Он собрал в своей библиотеке более десяти тысяч томов. Почему один итальянский поет, узнав, что все его сочинения находятся в коллекции Казелли, едва не покончил с собой.

Ответ. Казелли собирал самые скучные книги.

5.Назовите фамилию писателя, перу которого принадлежат следующие произведения: «Мертвые души», «Война и мир», «Дон Кихот».

Ответ: Булгакову принадлежат инсценировки и драматические переложения произведений Гоголя, Толстого, Сервантеса.

Литературное лото «Ай да Пушкин…»

Участники: старшие школьники, 2 команды по 10 человек.

Ведущий командам раздает игровые поля для лото. Представители команд по одному вытаскивают шарики с номером. Команда должна дать ответ, из какого произведения поэта зачитаны строчки. Если ответ был дан неверно, команда соперников получает право ответить.

Выигрывает та команда, которая быстрее зачеркнет хотя бы три цифры в строчке.

Строчки, предлагаемые для решения задания.

1. Прекрасно море в бурной мгле
   И небо в блесках без лазури… *(«Буря»)*
2. Душа поэта встрепенется,
   Как пробудившийся орел… *(«Поэт»)*
3. И точно: конь передо мною,
   Скребет копытом, весь огонь
   Дугою шея, хвост трубою… *(«Гусар»)*
4. … Природа жаждущих степей
   Его в день гнева породила,
   И зелень мертвую ветвей
   И корни ядом напоила… *(«Анчар»)*
5. В неволе скучной увядает
   Едва развитый жизни цвет,
   Украдкой младость отлетает,

И след ее – печали след…*(«Наслаждение»)*

6. …Черна шапка набекрене,
   Весь жупан в пыли,
   Пистолеты при колене,
   Сабля до земли…*(«Казак»)*
7. … Невод рыбак расстилал на берегу студеного моря,
   Мальчик отцу помогал… *(«Отрок»)*
8. Приветствую тебя, пустынный уголок,
   Приют спокойствия, трудов и вдохновенья,
   Где льется дней моих невидимый поток
   На лоне счастья и забвенья! *(«Деревня»)*
9. Здравствуй, счастливое племя!
   Узнаю твои костры;
   Я бы сам в иное время
   Провожал сия шатры… *(«Цыганы»)*
10. …Вьюга злится, вьюга плачет,
    Кони чуткие храпят,
    Вот уж он далече скачет;
    Лишь глаза во мгле горят *(«Бесы»)*
11. Мечты, мечты,
    Где ваша сладость? *(«Пробуждение»)*
12. Ты небо недавно кругом облетала,
    И молния грозно тебя обвивала,
    И ты издавала таинственный гром
    И алчную землю поила дождем… *(«Туча»)*
13. Да, слава в прихотях вольна,
    Как огненный язык, она
    По избранным главам летает,
    С одной сегодня исчезает,
    И на другой уже видна… *(«Герой»)*
14. .. Дубравы делались черней;
    Туман над озером дымился,
    И красный месяц в облаках

Тихонько по небу катился *(«Русалка»)*

15. Пускай же солнца ясный лик
    Отныне радостью блистает,
    И облачном зефир играет,
    И тихо зыблется тростник… *(«Аквилон»)*
16. Ты узнала ль друга?
    Он не то, что был,
    Но тебя, подруга,
    Все ж не позабыл… *(«Делия»)*
17. Октябрь уж наступил – уж роща отряхает
    Последние листы с нагих своих ветвей… *(«Осень»)*
18. Сижу за решеткой в темнице сырой.
    Вскормленный в неволе орел молодой… *(«Узник»)*
19. … А я – беспечной веры полн,
    Пловцам я пел… Вдруг лоно волн
    Измял с налету вихорь шумный… *(«Арион»)*
20. …Один в вышине
    Стою над снегами у края стремнины:
    Орел, с отдаленной поднявшись вершины,
    Парит неподвижно со мной наравне… *(«Кавказ»)*
21. Как адский луч, как молния богов,
    Немое лезвие злодею в очи блещет,
    И, озираясь, он трепещет
    Среди своих пиров… *(«Кинжал»)*

Что? Где? Когда?

В игре принимает участие команда из 6 человек.

С помощью волчка команда выбирает вопрос, затем ведущий его зачитывает. Команде дается минута на

размышления, по истечении которой ее представитель дает ответ. Игра окончена, если игроки дают 6 правильных ответов.

1. Жорж Дантес, выйдя в отставку, поселился в своем родовом особняке на улице Монтье в Париже и никого не принимал. Однажды ночью 1887 года дворецкий принес ему визитную карточку со словами «Мсье, там русский просит его принять». На отказ Дантеса его принять русский попросил прочитать фамилию на визитной карточке. Дантес сразу же принял этого человека. Что же было написано на визитной карточке?

Ответ: На визитной карточке было написано «Онегин». Настоящая фамилия посетителя – Отто, но, будучи страстно влюблен в творчество Пушкина, он взял себе этот псевдоним. Он зашел к Дантесу и сказал «Тридцать лет назад в это время умер Александр Пушкин. Как вы могли? Он же гордость и слава России».

2. На картине Репина «Иван Грозный и сын его Иван» мы видим трагедию, о которой мало знаем. Лишь скудные сведенья дошли до нас. В русской литературе нет произведений современников об этой драме. А вот один из иностранных писателей того времени мог бы рассказать об этом языком подлинной трагедии, и наверняка это стало бы шедевром мировой литературы, как и многие другие его произведения. Кто же этот современник Ивана Грозного?

Ответ: Уильям Шекспир

3. Внимательно послушайте стихотворение Новеллы Матвеевой:

Спотыкаясь, вдаль бежит овца, -
Голова, как белый телефон,
Мчит в еще не полной темноте,
Полной красок, тающих тайком,
Улыбающихся в темноте
Красок, убегающих бегом

С пылью, с душным ветерком…
Овцы – в гуще облачной, ночной
Мчатся!
Древностью напуганы седой,
Из которой вырвались они.

О каких овцах, мчащихся в апреле, рассказывает поэтесса?

Ответ: Матвеева пишет о созвездии Овен.

4. Послушайте фрагмент главы «Приступ» из повести Пушкина «Капитанская дочка»:

«Поцелуемся ж и мы – сказала, заплакав, комендантша. – Прощай мой Иван Кузьмич. Отпусти мне, коли в чем я тебе досадила» «Прощай, прощай, матушка! – сказал комендант, обняв свою старуху. – Ну, довольно! Ступайте, ступайте домой; да коли успеешь, надень на Машу сарафан». Комендантша с дочерью удалились».

Почему, прощаясь, быть может, навеки с женой и дочерью, готовясь принять смерть от руки неприятеля, капитан Миронов заботится о наряде Маши?

Ответ: Понимая, что «крестьянский царь» Пугачев возьмет приступом крепость, капитан требует переодеть дочь-дворянку в крестьянскую одежду – сарафан, надеясь ким образом спасти ее от пугачевцев.

5. Об одном из русских поэтов Марина Цветаева писала:

… Одно-единственное движенье губ,
Имя твое – пять букв.

Назовите это имя (а точнее – фамилию) из пяти букв.

Ответ: это имя – Блок. До реформы языка 1918 года оно действительно состояло из пяти букв – Блокъ.

6. Широко известна строчка Валерия Брюсова «О закрой свои бледные ноги». А как звучит это стихотворение целиком.

Ответ: эта строчка и составляет все произведение. Стихотворение Брюсова было одним из первых одностиший в русской поэзии.

7. Чью тайну унес с собой в могилу Чарльз Диккенс?

Ответ: «Тайну Эдвина Друга». Так называется последний роман Диккенса, который писатель не только не успел закончить, но даже не оставил после себя какого-либо сюжетного плана. Таким образом, тайна, лежащая в основе сюжета, осталась нераскрытой.

8. В каком произведении А.С. Пушкина некто генерал Гремин говорил: «Любви все возрасты покорны…»?

Ответ: генерал Гремин, муж Татьяны Лариной, - герой оперы Чайковского. У Пушкина такого имени нет.

9. Жизнь этого писателя оборвалась, когда ему было всего тридцать три года. Вероятно, трагическая обреченность проступала в его внешности. Не зря Илья Репин дважды просил его позировать для создания самых трагических персонажей своих живописных полотен. Назовите имя писателя

Ответ: в марте 1888 года бросился в лестничный пролет, покончив с собой, тридцатитрехлетний писатель Всеволод Гаршин. Он был не только автором известных повестей и рассказов, но и позировал для картин «Иван Грозный и сын его Иван» и «Не ждали» Ильи Репина.

10. Прототипом старухи Хлестовой из комедии Александра Грибоедова «Горе от ума» принято считать острую на язык московскую барыню Наталью Дмитриевну Офросимову. В каком еще произведении русской классики встречается героиня, для которой она также послужила прототипом?

Ответ: прототип Марьи Дмитриевны Ахросимовой, героини романа Льва Толстого «Война и мир».

11. Дочь чиновника Московского почтамта, она начала свою трудовую деятельность гувернанткой, потом

была школьной учительницей, значительную часть жизни проработала библиотекарем, писала прозу и стихи. И хотя она прожила долгую жизнь и скончалась в 1962 году, ее творчество не получило широкой известности. Лишь одно из ее стихотворений 1908 года (а точнее – фрагмент) было положено на музыку, причем непрофессиональным композитором и без ведома автора. Зато оно стало настолько популярным, что в нашей стране каждый знает его наизусть. Процитируйте это стихотворение.

Ответ: кандидат естественных наук и агроном Л.К. Бекман положил на музыку фрагмент стихотворения Раисы Адамовны Кудашевой «Елка», начинающийся со слов «В лесу родилась елочка».

12.Французский поэт Сирано де Бержерак частенько становился объектом насмешек окружающих из-за своего длинного носа. Однако за много веков до него в Европе жил один поэт, у которого, по-видимому, был такой же недостаток, за что он и получил прозвище «носатый». Назовите имя этого поэта.

Ответ: Публий Овидий Назон.

13. Всем известно, что Владимир Маяковский был чрезвычайно остроумным человеком. Говорят, что в остроумии с ним мог состязаться только Владимир Хлебников и, кстати, нередко выходил из этого состязания победителем. Маяковский пришел к Хлебникову и сказал: «Знаешь, таких, как я, в мире – один!». Что ответил остроумный Хлебников?

Ответ: Хлебников ответил: «А таких, как я, совсем нет».

Интеллектуальная игра « Где логика»

Цель игры: поднять престиж литературы и чтения, способствовать интеллектуальному развитию личности; развивать слуховое и зрительное восприятия, коммуникативную речь учащихся; формировать личностные качества учащихся: чувство товарищества, ответственности, взаимовыручки, умение работать в коллективе.

Оборудование: компьютер, мультимедийный проектор, экран, презентация Power Point.

Участники: старшие школьники, студенты 1-3 курса.

Время проведения игры: 45 мин.

Место проведения: учебная аудитория.

Ход мероприятия

Вступительное слово

Для участия в игре «Где логика» нам потребуется две команды. В течение всей игры команды выполняют различные задания и этим зарабатывают очки. Победитель каждого раунда получает один балл. Та команда, которая заработает больше баллов, выигрывает приз. Первым отвечает та команда, кто быстрее другой нажмёт на кнопку. Если команды попадут в затруднение, то они смогут воспользоваться подсказкой «Ведущий, помоги», обратившись к ведущему.

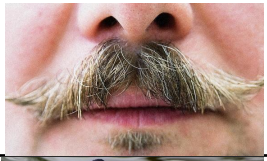
Представление команд.

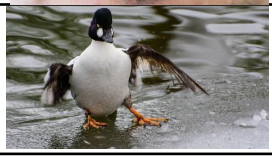
Раунд 1. Кто на картинке

Соберите писателя по картинкам

1.







Ответ: Николай Гоголь

2.







Ответ: Александр Пушкин

3.







Ответ: Михаил Лермонтов

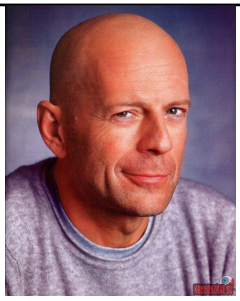
4.





Ответ: Виктор Пелевин

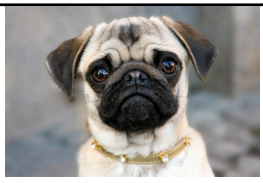
5.





Ответ: Захар Прилепин

6.


Ответ: Дарья Донцова

Раунд 2. Формула всего

На экране появляются картинки со знаком сложения между ними. Команда должна понять идеи двух картинок и дать ассоциативный результат их сложения. Балл получает команда, давшая больше правильных ответов в этом раунде.

1.


+

=

Ответ: «Мастер и Маргарита»

2.



+

=

Ответ: Двенадцать стульев

3.


+

=

Ответ: Преступление и наказание

4.

	+		=	

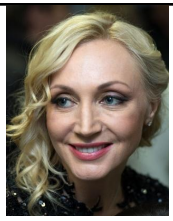
Ответ: Золотой теленок

5.

	+		=	

Ответ: Пиковая дама

6.

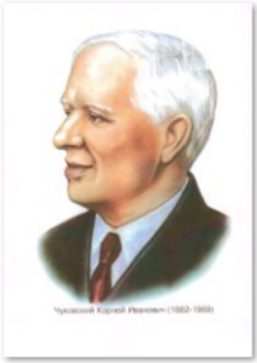
	+		=	

Ответ: Капитанская дочка

Раунд 3. Два в одном

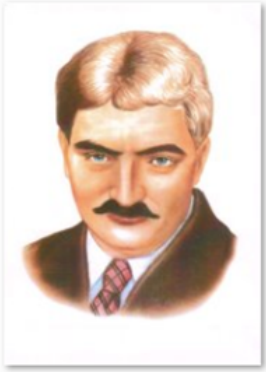
В этом раунде взяты портреты известных композиторов, детских писателей, разделили их пополам и сделали один общий портрет.

Задача команд - определить этих людей. Балл получает команда, давшая больше правильных ответов в этом раунде.


ПОДСКАЗКА: детская поэтесса И детский сказочник, его первая сказка «Крокодил» (настоящее имя Николай Корнейчуков)

ОТВЕТ: ***Агния Львовна Барто и Корней Иванович Чуковский***





2. Портрет

ПОДСКАЗКА: поэт-певец русской природы и писатель, открывающий маленьким детям волшебный мир животных.

ОТВЕТ*: **Сергей Александрович Есенин и Виталий Валентинович Бианки***

3. Портрет



ПОДСКАЗКА: Писатель, именем сына Тимур назвал главного героя своего легендарного романа И поэт, рассказавший детям о том, что такое хорошо, и что такое плохо.

ОТВЕТ: ***Аркадий Петрович Гайдар и Владимир Владимирович Маяковский***

4. Портрет



ПОДСКАЗКА: Баснописец и поэт, воспевающий Москву:

Москва! Москва
Люблю тебя, как сын,
Как русский, – сильно
Пламенно и нежно!!!
ОТВЕТ: ***Иван Андреевич Крылов и Михаил Юрьевич Лермонтов***

5. Портрет



ПОДСКАЗКА: Композитор - автор «Детского альбома» И писатель, художник-иллюстратор детской книги.
ОТВЕТ: ***Пётр Ильич Чайковский и Евгений Иванович Чарушин***

Раунд 4 «Убери лишнее»

Перед вами на экране появится слайд с четырьмя изображениями. Три из них имеют логическую связь. Ваша задача логически объяснить, какую надо убрать.
1.

Гусеница	Черепаха
Кот	**Слон**

Ответ: Персонажи книги «Алиса в стране чудес»

2.

Собака	**Корова**
Кошка	Мышь

Ответ: персонажи сказки «Репка»

3.

Богослов Халява	Сотник
Тарас Бульба	Панночка

Ответ: персонажи повести «Вий» Николая Гоголя

4.

Потап	Настасья Филипповна Барашкова
Князь Мышкин	Ипполит

Ответ: персонажи книги «Идиот» Федора Достоевского

5.

Лиса	Заяц
Колобок	**Козел**

Ответ: персонажи сказки «Колобок»

Раунд 5. Добей мудреца

Я буду зачитывать начало цитаты очень умных людей, а ваша задача закончить эту фразу. На экране появится три картинки, но только одна из них будет подсказкой.

1. Александр Пушкин

Быть можно дельным человеком и думать о красе…

(ногтей)

2. Ильф и Петров

Вам, предводитель, пора лечиться…

(электричеством)

3. Владимир Набоков

Желания мои весьма скромны. Портреты главы государства не должны превышать размеров…

(почтовой марки)

4. Михаил Лермонтов

Все это было бы смешно, Когда бы…

(не было так грустно)

5. Иван Тургенев

Любовь на всякий возраст имеет…

(свои страданья)

Блиц-раунд

В финальном раунде на экране изображаются картинки, в которых зашифрована фраза из детских произведений, пословиц, поговорок, потешек. Команды должны угадать, какая именно и заработать целый балл. В этом раунде по количеству баллов определяется победитель всей игры.

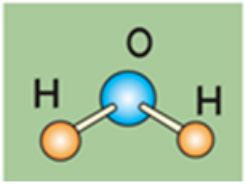
1. Фраза из сказки





Ответ: Ветер, ветер ты могуч! (А. С. Пушкин. «Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях»)

2. Потешка



Ответ: Водичка, водичка, умой мое личико

3. Фраза из сказки





Ответ: Сяду на пенёк, съем пирожок! (Русская народная сказка «Маша и медведь»)

4. Фраза из басни






Ответ: Ты все пела? Это дело! Так поди же, попляши! (И. Крылова «Стрекоза и муравей»)

5. Фраза из сказки





Ответ: Избушка, избушка, встань (повернись) к лесу задом, а ко мне передом (Русская народная сказка «Царевна-лягушка») (Толстой Алексей Николаевич «Сказка о молодильных яблоках и живой воде»)

6. Фраза из сказки

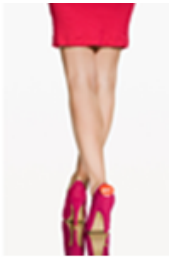




Ответ: Свет мой, зеркальце, скажи, да всю правду доложи (Сказка А.С. Пушкина «Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях»)

7. Фраза из сказки





Ответ: Избушка на курьих ножках (Русская народная сказка «Гуси-лебеди»)

8. Фраза из сказки





Ответ: За тридевять земель

9. Фраза из сказки





Ответ: Несет меня лиса за темные леса, за быстрые реки, за высокие горы… (А. Н. Толстой «Сказка Петушок - золотой гребешок»)

10. Фраза из сказки






Ответ: Три девицы под окном пряли поздно вечерком (Сказка А.С. Пушкин «Сказка о царе Салтане, о сыне его славном и могучем богатыре князе Гвидоне Салтановиче и о прекрасной царевне Лебеди»)

11. Фраза из сказки






Ответ: Входит и выходит, замечательно выходит! (А.А. Милн «Вини-пух и все, все, все»)

12. Поговорка







Ответ: Семь раз отмерь, один – отрежь

13. Афоризм



Ответ: Танец – это язык тела и души!

Подведение итогов. Награждение.

Список использованных источников

1. Ганжина, Н.Ю. Литературная гостиная / Н.Ю.Ганжина. – М.: АРКТИ, 2002. – 190 с.

2. Нянковский, М.А. Неизвестное об известном. Интеллектуальные игры для школьников / М.А.Нянковский. – Ярославль: Академия развития, 1997. – 185с.

3. Поощряем чтение, формируем информационную грамотность. 100 форм работы по продвижению чтения, и не только / сост. В.Б. Антипова. – М. : Библиомир, 2015. – 176 с.

4. Тест «Русская литература XIX века» [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://chtooznachaet.ru/tests/literatura/test-russkaya-literatura-xix-veka.

5. Учат в школе [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://tass.ru/spec/schooltests.