

Литературная игра «По страницам любимых книг»

проводится по книгам, предлагаемым для чтения учащимся 4 класса в ходе реализации проекта «Хорошее время читать». В игре участвуют учащиеся четвёртых классов школ города. Время проведения – 14 мая 2009 года.

. Задачи игры:

- Создать условия для развития интереса к чтению.
- Создать условия для повышения популярности читающих детей в глазах одноклассников.
- Создать условия для развития творческих способностей учащихся.

В ходе подготовки игры педагог-организатор:

- Разрабатывает сценарий.
- Готовит материал для работы на каждой из станций.
- Инструктирует педагогов или старшеклассников, помогающих в проведении игры.
- Готовит маршрутные листы, жетоны, грамоты и призы.
- Сообщает учащимся о предстоящей игре и её правилах.

В ходе подготовки к игре учащиеся:

- Читают книги.
- Готовят костюмы или элементы костюмов героев прочитанных книг.

Сценарий литературной игры «По страницам любимых книг»

Старт игры

1. Учащиеся 4 классов собираются на линейку. Подготовленные учащиеся читают стихотворение:

Отброшены все заботы -
В камине дрова горят,
Старинные переплеты
На полках тянутся в ряд...

Нам тоже буря знакома,
Мы с нею давно на "ты".
Мы были всегда, как дома,
Под знаком любой широты.

А где-то, быть может, выюга
О камни швыряет бриг,
И друг выручает друга
В самый последний миг!
Так вспомним о тех, кто в море!
О тех, кто в небе летит,
Кто с ветром пустыни спорит,
Штурмует громады взгорий-
И всех, кто сегодня в пути!

Большие прошли дороги,
Смотрели только вперед!
О жизни, полной тревоги,
Вспомним, вернувшись в порт!

Так вспомним о тех, кто в море!
О тех, кто в небе летит,
Кто с ветром пустыни спорит,
Штурмует громады взгорий -
И всех, кто сегодня в пути!

2. Ведущий рассказывает детям о предстоящей игре:

Уважаемые четвероклассники! Сегодня вы участвуете в литературной игре «По страницам любимых книг». Игра посвящена книгам о приключениях и путешествиях. Каждого из героев прочитанных вами книг мы по праву можем считать отважным капитаном: капитаном корабля, капитаном команды, капитаном своей судьбы. Каждый из них живёт под девизом «Бороться и искать,

найти и не сдаваться». Под этим же девизом проходит наша игра. Сегодня у вас есть возможность показать свои знания, смекалку, творческие способности. Пусть отважные искатели приключений, о которых вы прочитали, помогут вам. Помните о том, что мы – команда, отправившаяся в путешествие по Книжному Морю, а команда – это когда «один за всех, и все за одного».

3. Команды получают маршрутные листы и под звуки песни «Уходит бригантина от причала» отправляются в путешествие.

Архипелаг Знаменитых Капитанов

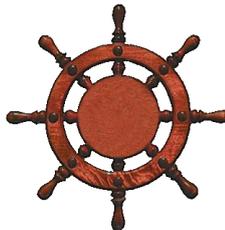
В шорохе мышином,
в скрипе половиц
медленно и чинно
сходим со страниц.

Встречи час желанный
сумерками скрыт.
Все мы - капитаны,
каждый знаменит.

Нет на свете дали,
нет таких морей,
где бы не видали
наших кораблей!

Мы, морские волки,
бросив якоря,
с нашей книжной полки
к вам спешим, друзья!

Внимание! Вы прибыли на Архипелаг Знаменитых Капитанов. Постарайтесь правильно ответить на их вопросы. За каждый правильный ответ вы получите жетон, который необходимо сохранить до конца игры.



1. Корабли, капитаны, искатели приключений и кладов.

Назови книгу, в которой рассказывается про:

- Пароход «Надежда» (В. Осеева. Динка.)
- Шхуну «Пилигрим» (Ж. Верн. Пятнадцатилетний капитан.)
- Линкор «Императрица Мария» (А. Рыбаков. Кортик.)
- Парусник «Покоритель Зари» (К. С. Льюис. Хроники Нарнии.)
- Судно «Вальден» (Ж. Верн. Пятнадцатилетний капитан.)
- Отважных пиратов, которых звали Чёрный Мститель Испанских Морей, Кровавая Рука и Гроза Океанов. (М. Твен. Приключения Тома Сойера.)
- Необыкновенные и удивительные приключения моряка из Йорка (Д. Дефо. Робинзон Крузо.)
- Полное опасных приключений путешествие Туда и Обратно (Д. Р. Р. Толкиен. Хоббит, или Туда и обратно.)
- Гибель капитана Халла (Ж. Верн. Пятнадцатилетний капитан.)
- Приключения оленёнка. (Ф. Зальтен. Бемби.)
- Живущих на разъезде мальчишек, которые мечтают о путешествии в дальние страны. (А. Гайдар. Дальние страны.)
- Путешествие к подземным богатствам Урала. (П. Бажов. Уральские сказы.)
- Гибель путешественника Самюэля Вернона от рук вероломного проводника Негоро. (Ж. Верн. Пятнадцатилетний капитан.)

2. SOS! Спасите наши души!

От кого из героев мы получили эти сообщения:

- Потерпел кораблекрушение, нахожусь на необитаемом острове. (Робинзон Крузо)
- Компас испорчен коком Негоро! Помогите! (Дик Сенд)
- По форме номер один позывной сигнал общий! (Тимур и его команда)
- Помогите спасти ужа! (Динка)
- В рукоятке кортика обнаружена пластинка с шифром. Приближаемся к разгадке тайны. (Миша и Генка.)
- Заблудились в пещере. (Том и Бекки.)
- Не можем найти выход из Леса-между-мирами! (Герои книги «Хроники Нарнии» Поли и Дигори)
- Мама куда-то ушла. Мне страшно. Я один в лесу, а ведь я совсем не умею быть один. (Бемби.)
- Мы в плену у гоблинов. Зовите на помощь Гендальфа. (Бильбо.)

3. Загадки от знаменитых искателей приключений.

Бильбо	просит	отгадать	загадки:
	<ul style="list-style-type: none">• Из земли торчит лес Выше всех деревьев, Поднялся до небес, А сам не растёт. Что это такое? (Гора.)• Тридцать белых жеребят Из красной норы: Едят – копытами стучат, А всё съедят – стоят, молчат. Что это такое? (Зубы.)• Без голоса ревет, Без крыльев летит, Без зубов грызёт, Без языка говорит. (Ветер.)• На синем лике око, И на зелёном око. И то и это око Глядятся око в око. Но это низко око, А то высоко око. (Солнце и цветы.)• Это неслышно, это незримо, Это нечуемо, неощутимо, Это над звёздами и под землёй, И в каждом доме, коль дом	<ul style="list-style-type: none">• пустой; В начале было, в конце придёт - Жизнь завершит и веселье уйдёт. (Темнота.)• Нет у шкатулки ни крышки, ни дна, А всё же золотом полна. (Яйцо.)• Не дышит, а живёт, Не хочет, а пьёт, Холодней чем лёд, Кольчуга на теле, А на самом деле - Что это? (Рыба).• На свете есть, кто может съесть Всё, что на свете ни на есть, Всё, что живёт и что цветёт, Сгрызёт железо, сталь сжует, Пожрёт и короля, и двор, И город, и вершины гор. (Время.)	

Герои повестей А. Рыбакова «Кортик» и «Бронзовая птица» интересуются:

- Во что превратятся ножны кортика, если снять ободок и вывернуть шарик? (В веер.)
- Что такое литорея? (Это тайнопись, шифр.)
- Что нужно сделать, чтоб открыть тайник в бронзовой птице? (Взяться за голову птицы и надавить ей на глаза.)
- Каково значение слова халзан? (Это название птицы и реки.)

Герои книги К. С. Льюиса спрашивают:

- Что произойдет, если закопать в землю Нарнии тянучку? (Вырастет конфетное дерево.)
- Как можно попасть в Нарнию? (С помощью волшебных колец, через платяной шкаф, через волшебную картину, через дверь в каменной стене.)

Робинзон Крузо хочет узнать:

- Как, находясь на необитаемом острове, не потерять счёт времени? (Сделать деревянный календарь, на котором с помощью насечек отмечать каждый прожитый день.)
- Из чего можно сделать себе посуду? (Из глины.)
- Как защитить жилище от дикарей и диких зверей? (Построить вокруг него частокол.)
- Какой полезный предмет делается таким образом: глиняная чашка наполняется козьим жиром, в середину вставляется бечева? (Светильник.)

Оленёнок Бемби просил узнать:

- Почему Ронно прихрамывал? (Его ранил охотник.)
- Что мы, звери, называли третьей рукой охотника? (Ружьё.)
- В какое время года коронованные олени нападают друг на друга? (Весной.)

Дарёнка и Кокованя интересуются:

- В каком обликии может предстать перед человеком Хозяйка Медной Горы? (Девушки или ящерицы.)
- Из под копыт какого животного сыплются хризолиты? (Козлика Серебряное копытце.)
- Кто это? Маленькая девочка, размером с куклу, появляется в кострище и начинает танцевать по кругу и расти. Может сделать лето зимой. На месте, где она танцевала, ищи верховое золото. (Огневушка-поскакушка.)
- Кто это? Если сгонишь её с места, откроется тебе колодец, полный золота и камней драгоценных. (Бабушка Синюшка.)

Дик Сенд проверяет, знаете ли вы:

- Что такое энтомология? (Наука о насекомых.)
- Кого из обитателей моря рыбаки прозвали «китовой похлёбкой»? (Рачков.)
- Роль какой снасти выполняет китовый ус? (Рыболовной сети.)
- Что такое ворвань? (Перетопленный китовый жир.)
- Зачем Негоро положил возле компаса железный брусок? (Что изменить показания компаса.)
- Для чего мы вылили в воду китовый жир? (Он на несколько секунд успокоил волнение моря и облегчил кораблю проход через рифы.)
- На каком материке мы оказались после гибели «Пилигрима»? (В Африке.)

- В жилище каких насекомых мы нашли убежище от ливня? (Термитов.)
- Почему термиты покинули своё жилище? (Предчувствовали наводнение.)

Том Сойер интересуется:

- Как сделать, чтоб другие выполнили за тебя неприятную работу? (Притвориться, что она тебе очень нравится.)
- С помощью каких средств можно избавиться от бородавок? (Дохлая кошка. Гнилая вода, застоявшаяся в пне. Боб.)
- Какой предмет помог мне найти выход из пещеры, а затем найти Бекки? (Бечёвка.)

4. **Мудрые мысли.**

- Продолжи совет бабушки Лукерьи из сказа П. Бажова: «Ходи веселенько, работай крутенько, и на сололке не худо поспишь, сладкий сон увидишь. Как худых дум в голове держать не станешь...» (так и все у тебя ладно пойдет.)
- Жюль Верн утверждал: «Дерзновенным, а не просто смелым всегда улыбается судьба. Смелый может иной раз действовать необдуманно. Дерзновенный сначала...» (думает, а потом действует.)
- Бильбо считал, что для того, чтоб забыть об испуге, необходимо... (перекусить.)
- Отец Робинзона Крузо говорил: «Мальчик мой мог бы жить счастливо, оставшись на родине, но если он пустится в чужие края, он станет...» (самым несчастным, самым жалким существом на свете.)
- Тимур говорил: «Всем хорошо! Все спокойны, Значит...» (и я спокоен тоже!)
- Марк Твен писал: «Когда пишешь роман о взрослых, точно знаешь, где остановиться – на свадьбе; но когда пишешь о детях, приходится ставить последнюю точку там...» (где тебе удобнее.)
- Сергей Щербачёв, герой повести «Судьба барабанщика», понял: «Счастье! Вот оно, большое человеческое счастье, когда...» (ничего не нужно объяснять, говорить, оправдываться и когда люди уже сами все знают и все понимают.)
- К. С. Льюис утверждает: «То, что ты видишь и слышишь, в некоторой степени зависит от того, каков...» (ты сам.)

Бухта творческих идей

Учащиеся получают от ведущего карточку с названием одной из книг:

- А. Гайдар. Дальние страны.
- А. Гайдар. Судьба барабанщика.
- А. Гайдар. Тимур и его команда.
- В. Осеева. Динка.
- А. Рыбаков. Кортик.
- А. Рыбаков. Бронзовая птица.
- К. Льюис. Хроники Нарнии.
- Д. Дефо. Жизнь и удивительные приключения морехода Робинзона Крузо.
- Дж. Р. Р. Толкиен. Хоббит, или Туда и Обратно.
- Ф. Зальтен. Бемби.
- П. Бажов. Уральские сказы.
- Ж. Верн. Пятнадцатилетний капитан.
- М. Твен. Приключения Тома Сойера.

Затем каждый выбирает одну из подготовленных организатором геометрических форм и изготавливает эмблему книги.

Организатор собирает эмблемы и выдаёт жетоны.

Таинственный остров

Итак, вы на Таинственном острове. Не секрет, что прочитанные вами книги настолько интересны, что вдохновили многих художников, композиторов, мультипликаторов, кинематографистов на создание новых произведений: иллюстраций, скульптур, кинофильмов и мультфильмов, песен, спектаклей. Сейчас вы увидите фрагменты некоторых из них. Постарайтесь назвать литературные произведения, по которым созданы эти фильмы и иллюстрации.

За правильные ответы вы получите жетоны, которые необходимо сохранять до конца игры.

Наглядность представлена в виде управляемой презентации.

Подведение итогов игры

1. Классы вновь собираются на линейку.
2. Проводится парад костюмов.
3. Проводится награждение:
 - Награждаются учащиеся, представившие лучшие костюмы.
 - Награждаются авторы лучших эмблем.
 - Награждаются команды за 1, 2, 3 места. (Место определяется по суммарному количеству жетонов, набранных командой в ходе игры.)
 - Награждаются «юнги книжного моря» - учащиеся, набравшие наибольшее среди своего класса количество жетонов.
 - Награждается абсолютный победитель игры – ученик, набравший в ходе игры максимальное количество жетонов.
4. Организатор игры поздравляет победителей и напоминает о том, что проект «Хорошее время читать» продолжается, и есть ещё время сделать шаг к чтению хороших книг и добиться успеха, как призывает герой стихотворения Теннисона:

...В путь, друзья,
Еще не поздно новый мир искать.
Садитесь и отталкивайтесь смело
От волн бушующих; цель - на закат
И далее, туда, где тонут звёзды...
Уходит многое, но многое пребудет;
Хоть нет у нас той силы, что играла
В былые дни и небом и землею,
Собой остались мы; сердца героев
Изношенны годами и судьбой,
Но воля непреклонно нас зовет
Бороться и искать, найти и не сдаваться.