

**ГБУК «Псковская областная универсальная научная
библиотека им. В. Я. Курбатова»
ОСП «Псковская областная библиотека для детей и юношества
им. В. А. Каверина»**

12+

ИГРОВЫЕ ПРАКТИКИ РАБОТЫ С КНИГОЙ

Информационно-методический сборник

**Псков
2022**

ББК 78.384.3

И 27

12+

*Издание печатается по решению Редакционно-издательского совета
ГБУК «ПОУНБ им. В. Я. Курбатова»*

Редакционно-издательский совет:

*Н. И. Антонова (председатель), Е. А. Алексеева, Е. И. Галанцева,
Е. Г. Киселева, М. В. Захарова, И. С. Королева, В. А. Павлова, И. А. Сивакова,
Т. А. Степанова, А. О. Тимофеева*

Составитель: Г. О. Матюхина, главный библиотекарь сектора методического обеспечения библиотек области по работе с детьми и юношеством отдела координации деятельности библиотек области ГБУК «Псковская областная универсальная научная библиотека им. В. Я. Курбатова».

Главный редактор: В. И. Павлова, генеральный директор ГБУК «Псковская областная универсальная научная библиотека им. В. Я. Курбатова».

Игровые практики работы с книгой : информационно-методический сборник / ГБУК «Псковская областная универсальная научная библиотека им. В. Я. Курбатова», ОСП «Псковская областная библиотека для детей и юношества им. В. А. Каверина» ; составитель Г. О. Матюхина ; главный редактор В. И. Павлова. – Псков : Псковская областная универсальная научная библиотека им. В. Я. Курбатова, 2022. – 76 с.

В сборнике представлено описание различных литературных игр, которые используются в библиотеках области для организации интеллектуального досуга юных пользователей. Даны советы по подготовке и написанию сценария игрового мероприятия. Пособие будет полезно начинающим специалистам библиотечного профиля, педагогам и воспитателям.

Материалы публикуются в авторской редакции.

© Псковская областная универсальная научная
библиотека им. В. Я. Курбатова, 2022 г.

Содержание

От составителя.....	4
«Роза для Маленького принца» <i>Литературная игра</i>	10
«Мудрые уроки джунглей» <i>Литературное путешествие по сказке Р. Киплинга «Маугли» для читателей младшего школьного возраста</i>	25
«Не ходите, дети, в Африку гулять» <i>Литературная игра-соревнование, посвященная творчеству К. И. Чуковского</i>	32
Сценарий литературного квеста по мотивам книги Тамары Крюковой «Двери».....	47
Сценарий литературного квиза «Тинейджеры расследуют» по книге В. Сотникова «Ключи от поля чудес».....	54
«Terra Incognita» <i>Квест</i>	58
«Петровские потехи» <i>Развлекательно-познавательный час</i>	65

От составителя

Сегодня в практике работы библиотек игры стали одним из наиболее распространенных способов организации интеллектуального досуга пользователей. По мнению специалистов, это связано с тем, что игра полностью отвечает принципу единства познания и рекреации. Наряду с удовольствием от самой игры человек получает удовлетворение от умения пользоваться своими знаниями, от расширения собственного кругозора.

Для библиотек наиболее органичными являются игры, в основу которых положены произведения художественной литературы. Такие игры не только популяризуют книгу, но и помогают по-новому представить творчество писателей и поэтов, сделать их ближе и понятнее современным читателям. Кроме того, благодаря игровым элементам работа с книгой становится не только полезным, но и интересным занятием. Это особенно важно сейчас, когда интерес к чтению падает.

В деятельности детских библиотек игра занимает достаточно важное место. Следует отметить, что долгое время она воспринималась как некое вспомогательное, локальное по своим возможностям средство, используемое в коммуникации между читателем и книгой. И только в последние 10-15 лет игра начала занимать подобающее ей место. Для детей же ведущим видом деятельности, способом познания окружающего мира, где они приобретают новые знания, умения, навыки является игра.

Игры, способствующие формированию восприятия, внимания, памяти, мышления, творческих способностей, направлены на умственное развитие в целом. Это не может и не должна игнорировать библиотека, как один из социальных институтов, обеспечивающих укрепление и развертывание сущностных сил личности каждого ребенка для их успешной реализации в социуме.

На уровне физиологии игры отвечают важной биологической потребности организма в получении постоянной информации из внешней среды и компенсируют событийную монотонность повседневной жизни, изолированность от полноценной природной и социальной среды.

Игра может служить средством формирования и развития у детей многих полезных личностных качеств. В игре проявляются и закрепляются новые интересы и мотивы деятельности ребенка. Игра для детской библиотеки – ресурс чрезвычайно богатый, в частности, потому, что одна из полезнейших характеристик игры – ее многофункциональность.

В настоящее время игра, игровые технологии чтения обрели свое законное место в структуре пространства детских библиотек. Библиотекари научились воспринимать игровую составляющую разнообразных литературных текстов, различать книги с игровыми элементами, игровым сюжетом, игровым героем и игровой поэтикой, аргументировать игровой дискурс в книгах разных литературных жанров. Безусловно, это способствует тому, что игровые разработки библиотек становятся более вариативными как в содержательном наполнении, так и в отношении палитры используемых игровых приемов.

Понятие «игровые технологии» включает группу приемов организации процесса чтения в форме разнообразных игр. При этом есть четкая граница между играми в библиотеке и библиотечными играми. Понятие «библиотечные игры» объединяет игры, содержанием которых является собственно книга (как компонент духовной культуры общества и как индивидуальное художественное явление), читательская деятельность во всем многообразии ее содержания, форм проявления и, наконец, библиотека (как элемент культурной инфраструктуры общества и как конкретное библиотечное пространство).

Главная цель библиотечных игр – это подвигнуть ребенка к чтению, способствовать созиданию читающей личности

Таким образом, можно сделать вывод, что игровые технологии чтения органично вписались в практику работы детских библиотек. Благодаря своей многофункциональности, они способствуют привлечению читателей-детей, созданию благоприятной библиотечной среды, предоставлению детям оптимальных условий для культурного развития, формированию и удовлетворению образовательных, коммуникативных и иных потребностей.

Главная особенность игр в том, что дети играют, не подозревая, что осваивают новые знания, овладевают навыками действий с определенными предметами, учатся культуре общения друг с другом.

Много радости доставляет детям игра в детское домино «Герои сказок Пушкина», составление разрезных картинок (пазлов) с изображением сюжета из знакомых детям сказок («Дюймовочка», «Конек-Горбунок»). В играх «Айболит», «Золотой ключик» используется игровое поле, через которое проходит извилистый путь с числовыми обозначениями. Дети играют с помощью фишек и счетного кубика, который указывает, на какой отрезок пути может продвинуться фишка.

Использование средств наглядности стимулирует мыслительную деятельность детей, включает в активную работу, помогает детям восстановить в памяти прочитанный текст. Много игр можно провести, используя иллюстрации к сказкам.

При знакомстве детей со структурой повествования можно предложить игру «Что сначала, что потом?». Цель игры – учить детей располагать картинки в порядке развития сюжета.

Игра «Книжки заболели» учит детей видеть и исправлять неточности в тексте, определять последовательность высказывания. В игре все книжки в уголке книг «заболели», все в них перепуталось: вместо начала конец и, наоборот; в сказке о «Красной Шапочке» появляется Колобок и т.д. Сказочные герои просят у детей помощи. Если ребята определяют, где в сказке начало, а где конец, найдут неточности в тексте и сами исправят их, то все книжки в сказке станут здоровы. А помогут всем замечательные картинки.

Игра «Телефон» проводится с целью закрепления умения выделять структурные части рассказа или сказки и соединять их в единое целое. Библиотекарь предлагает детям сесть полукругом или в линию, затем сообщает об интересной игре «Телефон». По телефону участники игры будут рассказывать друг другу сказки. Рассказывая, можно остановиться в любом месте и предложить продолжить собеседнику. Библиотекарь следит за правильностью пересказа. Если кто-то ошибся, телефон «ломается». Продолжить игру можно лишь тогда, когда дети выяснят и устранят причину

«поломки». В игре может принимать участие любое количество детей.

Среди старших дошкольников популярны игры с иллюстрациями «Узнай героя», «Найди друга», «Кто автор?», «В мире сказок». Увидев рисунок с изображением животного в игре «Кто в какой сказке живет», дети называют произведения, в которых можно «встретиться» с этим животным (Лиса – «Лисичка-сестричка и серый волк», «Лиса и заяц», «Лиса и тетерев» и другие). Эта игра дает возможность поразмышлять над характерами персонажей в различных сказках: ведь в сказках «Лиса и заяц», «Кот, петух и лиса» лиса злая, хитрая и ловкая обманщица, а в сказке «Козьма Скоробогатый» лисичка – мудрая и преданная помощница.

Игры «Вспомни прозвище», «Скажи наоборот» и «Назови красиво» помогают ребятам постичь красоту и выразительность русской речи, обогащают словарный запас. В игре «Вспомни прозвище» ребята припоминают, какими прозвищами наделяются животные в сказках (лисичка-сестричка, лиса – рыжая краса, волк-волчище – серый хвостище, зайчик-побегайчик, зайчишка-трусишка). В игре «Назови красиво» дошкольники подбирают синонимы к характеристикам героев сказок (в сказке «Заюшкина избушка» заяка – трусишка, жалкий, слабый; лиса – хитрая, обманщица, плутовка; петух – храбрый, удалец). Игра «Скажи наоборот» закрепляет знания об антонимах, учит концентрировать внимание. Взрослый предлагает подобрать слова с противоположным значением и, по этим словам, угадать настоящее название сказки («Мышь в лаптях» – «Кот в сапогах», «Рассказ о простой курочке» – «Сказка о золотом петушке», «Один из Молоково» – «Двое из Простоквашино», «Знайка в лунной деревне» – «Незнайка в Солнечном городе»).

Для игры в «Волшебный телевизор», дошкольники вместе с библиотекарем склеивают свои иллюстрации к сказкам в ленты – «диафильмы», которые и демонстрируются по «телевизору». В игре закрепляется умение воспроизводить сюжет.

В игре «Отгадай сказку» сюжет воспроизводится при помощи игрушек. Ребенок самостоятельно отбирает необходимые игрушки и показывает сценку из любой знакомой ему сказки. Все остальные дети должны отгадать сказку, рассказать, о чем она.

Впоследствии правила игры усложняются. Ребенок должен придумать свою сказку или рассказ и показать сценки при помощи игрушек.

Ценными и интересными для старших детей являются игры, в содержании, игровых действиях которых имеется элемент соревнования в точности, быстроте, сообразительности: «Разложи открытки по порядку», «Узнай сказку по отрывку», «Сделай правильный выбор» (из лежащих на подносе игрушек – животных выбираются персонажи сказки «Зимовье зверей»), «Сказочная почта» (зачитываются телеграммы, присланные сказочными персонажами), «Следствие ведут знатоки» или «Посылка от К. И. Чуковского» (по предметам определяется произведение автора, содержание, забавные эпизоды).

Интерес к произведениям литературы, к фольклору поддерживается играми «Угадай героя по описанию», «Смелые и ловкие», «Кто сказал?» (узнают слова и диалоги из знакомых сказок, стихов), «Узнай книгу по обложке», «Угадай сказку по трем словам» (Аленушка, козленок, колодец – «Сестрица Аленушка и братец Иванушка»), «Узнай автора на портрете» (среди портретов четырех писателей, известных детям, находят нужный).

Эти и подобные игры требуют от детей припоминания и применения знаний, усвоенных на занятиях. За правильный ответ ребенок получает фишку, победителем становится ребенок, набравший большее количество фишек.

Особая роль отводится творческим заданиям: придумать продолжение сказки; домыслить судьбу литературных героев; сочинить устное письмо герою литературного произведения и ответ на него. Можно объединить героев разных литературных произведений в одно произведение, например, сочинить сказку, в которой героями являются Буратино, Кот в сапогах и Красная Шапочка.

Содержание игры-предположения заключается в том, что перед детьми ставится задача и создается ситуация, требующая осмысления последующего действия. Игровая задача заложена в самом названии «Что произойдет, если все сказочные герои станут

жить рядом с нами?», «Кого бы из сказочных героев ты выбрал в друзья?», «Что бы я сделал, если бы...», «Кем бы из героев книг я хотел бы быть и почему?» и др.

Детям нравятся игры-загадки. В игре «Отгадай сказку по загадке» дети находят ответ к загадке «Хвост узорами, сапоги со шпорами», а затем называют сказки, в которых живет этот герой («Заюшкина избушка», «Петушок-золотой гребешок»).

Игра «Стихотворение в клеточках» поможет быстрее запомнить небольшой текст. Для каждого слова отводится своя клеточка, в которой зарисовывается значок. Затем стихотворение «читается» по значкам.

Примеров библиотечных игр множество. В данном пособии мы публикуем наиболее интересные по содержанию и форме игры, которые были представлены на ежегодный профессиональный конкурс «Открытая книга».

Тема 2022 года: «Игровые практики работы с книгой».

*Г. О. Матюхина,
главный библиотекарь
сектора методического обеспечения библиотек области по
работе с детьми и юношеством
отдела координации деятельности библиотек области
ГБУК «Псковская областная универсальная научная
библиотека им. В. Я. Курбатова»*

«Роза для Маленького принца»

Литературный сценарий

*Холодова Екатерина Борисовна,
библиотекарь Библиотеки-Центра общения и информации
им. И. Н. Григорьева МАУК «ЦБС» г. Пскова*

Здравствуйте, дорогие друзья!

Наша сегодняшняя встреча посвящена литературному персонажу – Маленькому принцу.

Маленький принц – это главный герой одноименной книги поэта и писателя Антуана де Сент-Экзюпери.

В 2022 году исполняется 80 лет с момента написания этой истории.

Сказка о Маленьком принце рассказывает о доброте и дружбе, взрослении и мечтах, любви и чуде, а начинается она с путешествия принца по всей Вселенной, так он и оказывается на нашей планете Земля.

Вместе с главными героями книги мы попробуем повторить



это небольшое путешествие и поможем героям разыскать все символы, скрытые на карте арт-путешествия.

Предлагаем выполнить задания, собрать необходимые символы и восполнить все пробелы на карте путешествий Маленького принца.

Игра № 1. Логические ребусы «Планета Экзюпери».

На этой самой Земле, где оказался Маленький принц в самом начале своих путешествий, почти 100 лет назад жил писатель Антуан Сент-Экзюпери.

Говорят, что, придумывая Маленького принца, Антуан рисовал сам себя в этой сказке, когда он еще был ребенком.

Но кем же был наш таинственный писатель на самом деле и что еще мы можем о нем узнать?

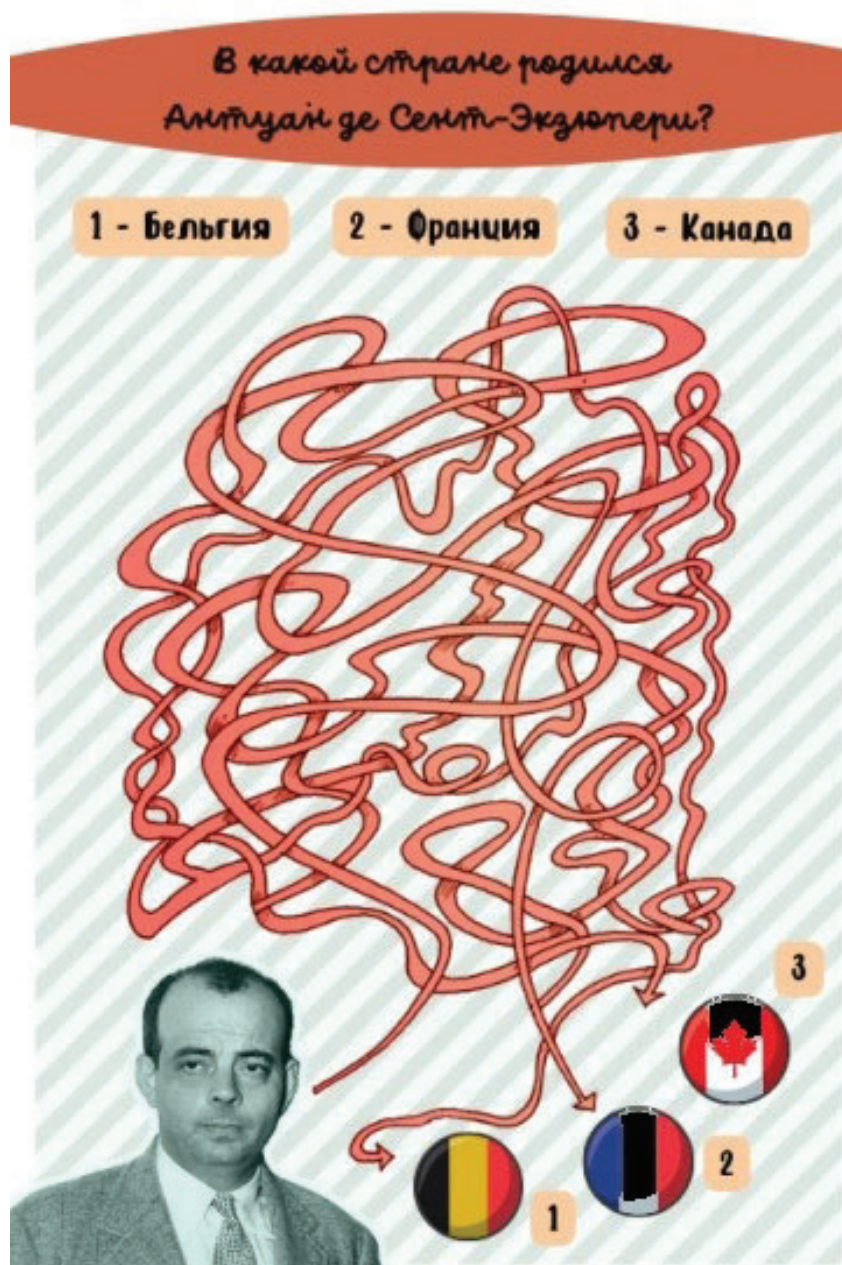
Чтобы узнать подробности жизни автора, нужно решить несколько логических ребусов и заработать первый элемент для карты путешествий.

Для начала давайте выясним, в какой стране родился Антуан де Сент-Экзюпери.

Узнать это мы сможем благодаря нашей путанице, ведущей от портрета писателя к трем разным странам, где говорят на языке, на котором говорил и издавал свои книги автор.

Пройдите ее, и вы доберетесь до верного варианта ответа.

Правильный ответ: Франция.



Антуан де Сент-Экзюпери родился во французском городе Лионе. Кроме него в семье было еще четверо детей: две старших сестры Мари-Мадлен, которую называли Бише и Симона-Моно, младший брат Франсуа и младшая сестра Габриэла по прозвищу Диди.

У каждого ребенка было свое особое имя, так что родственники Антуана и для него выбрали «кличку».

Какую именно?

Это вам предстоит узнать в нашем буквенном лото, в котором есть несколько пар букв. Ваша задача найти эти пары букв, выписать и составить в слово из пяти букв.

Для удобства вы можете воспользоваться листочком для записи заметок, чтобы выписать туда все парные буквы, и написать несколько получившихся вариантов.

Его прозвище похоже на имя Антуан.

Правильный ответ: Тонио.

После того, как Антуан повзрослел и окончил школу, перед ним встал выбор: куда поступать учиться в университет.

Антуан много читал, хорошо писал, умел рисовать и увлекался самолетами, поэтому выбор предстоял разнообразный, а оттого трудный.

А еще он готовился к строгому экзамену, чтобы стать военным, но поступил он в итоге совсем не в военное училище.

Чему же решил обучаться писатель?

Узнать это вы сможете, разгадав ребус.

Помните, что перевернутые рисунки говорят о том, что слово читается задом наперед, а запятые в конце или начале картинок убирают по 1 или 2 буквы в нем соответственно.



Обратите внимание, что под ребусом есть подсказка о количестве букв в нашем искомом слове.



Правильный ответ: архитектура.

Когда писателю исполнилось 19 лет, он стал слушать лекции по архитектуре в Национальной высшей школе искусств.

Позже, во время Первой мировой войны, ему все-таки пришлось обучиться военному делу.

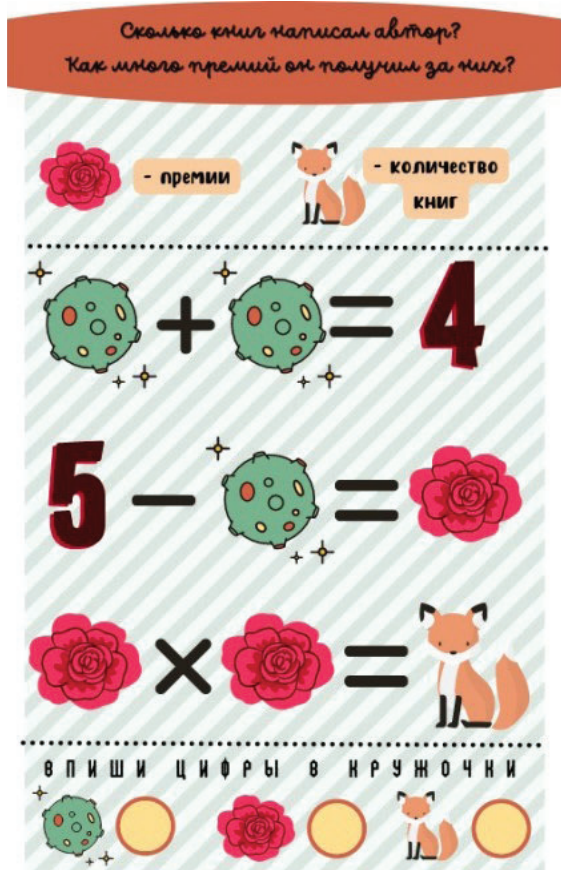


Как вы знаете, военные могут быть представителями самых разных специальностей: разведчиками, танкистами, подводниками, моряками, летчиками, десантниками, стрелками и др.

Как думаете, кем еще был Антуан де Сент-Экзюпери?

Найти верный ответ на этот вопрос вам поможет наш словесный криптекс, в поле которого скрыты буквы, и только при правильной комбинации вы найдете искомое слово.

Правильный ответ: летчик.



Сегодня мы уже вспоминали, что Антуан увлекался самолетами, именно экзамены на первоклассного пилота ему и не удалось пройти в 18 лет, но судьба все равно свела его с мечтой о небе.

А когда юному Антуану исполнился 21 год, то он особенно увлекся литературой.

Давайте попробуем выяснить, как много книг удалось написать автору, и сколько премий за них он получил.

Ответы на эти вопросы вы найдете, когда решите наш математический ребус.

Правильный ответ скрывается в

символах, скрытых в примерах.

Правильный ответ: 9 книг и 3 премии.

Антуан де Сент-Экзюпери написал 9 книг, среди них сказка «Маленький принц» и 8 взрослых романов.

За роман «Ночной полет» автор получил премию «Фемина», а за книгу «Планета людей» Антуан получил сразу две премии.

Вот мы и узнали немного о том, кем был автор.

Давайте проверим, насколько внимательно вы выполняли задания, приняв участие в викторине.

Викторина по жизни Антуана де Сент-Экзюпери:

1. В какой стране родился Антуан де Сент-Экзюпери?
2. Как называли писателя его братья и сёстры?
3. Чему учился Антуан де Сент-Экзюпери в университете?
4. Сколько книг написал автор?
5. Как много премий он получил за них?
6. Кем ещё по профессии был Антуан де Сент-Экзюпери?

БЕЛЬГИЯ	☐	ФРАНЦИЯ	☐	КАНАДА	☐
АНТИ	☐	ТОША	☐	ТОНИО	☐
АРХИТЕКТУРА	☐	ФИЗИКА	☐	РИСОВАНИЕ	☐
9	☐	4	☐	1	☐
1	☐	3	☐	8	☐
МАЛАР	☐	ПОВАР	☐	ЛЁТЧИН	☐

Викторина по жизни Антуана де Сент-Экзюпери:

1. В какой стране родился Антуан де Сент-Экзюпери?

♦ Бельгия ♦ **Франция** ♦ Канада

2. Как называли писателя его братья и сестры?

♦ Анти ♦ Тоша ♦ **Тонио**

3. Чему учился Антуан де Сент-Экзюпери в университете?

♦ **Архитектура** ♦ Физика ♦ Рисование

4. Сколько книг написал автор?

♦ 9 ♦ 4 ♦ 1

5. Как много премий он получил за них?

♦ 1 ♦ 3 ♦ 8

6. Кем еще по профессии был Антуан де Сент-Экзюпери?

♦ Маляр ♦ Повар ♦ **Летчик**

Отлично! Вы успешно выполнили задания.

Самое время получить первый элемент для карты путешествий.

Как вы думаете, почему на нем изображен самолет?

Правильно, потому что писатель был летчиком и очень любил небо и самолеты.



Игра № 2. QR-код на онлайн-пазл «Первая посадка».

Следующее наше задание называется «Первая посадка», и названо оно не просто так.

Мы уже выяснили, что автор книги сам был летчиком, и много путешествовал, летая над городами и странами.

Первый герой, которого вы встречаете в книге, и который познакомил нас с Маленьким принцем, тоже был летчиком.

К сожалению, нашего пилота поджидало несчастье: он потерпел крушение, находясь очень далеко от людей, и, пытаясь починить самолет, встретил Маленького принца.



Маленький принц тоже оказался на этом месте не случайно, ведь он прибыл на нашу планету издалека.

Где же состоялось место встречи двух главных героев?

Узнать это поможет онлайн-пазл, который вам нужно будет собрать, а скрыт он в этом QR-коде.

Итак, что у вас получилось собрать? Что мы видим на картинке?



Правильный ответ: пустыня. На мозаике изображена первая встреча летчика и Маленького принца в далекой от людей пустыне.

Вы получаете следующий элемент для карты путешествий, на котором изображены пески пустыни.

Игра № 3. Игра с цитатами и тестом «Характер Маленького принца».

Сегодня в самом начале мы упоминали, что Антуан писал Маленького принца во многом описывая себя и свою жизнь, наполняя книгу различными образами и символами.

В Маленьком принце автор видел себя, когда он был совсем маленьким, поэтому он наделил своего героя важными чертами характера, которые должны быть не только у детей, но и обязаны сохраниться у каждого взрослого.

Давайте попробуем определить эти черты характера, благодаря цитатам из книги, которые характеризуют нашего главного персонажа.

“

Есть такое твердое правило. Встал поутру,
умылся, привел себя в порядок – и сразу же
приведи в порядок свою планету.

*Найди цитату, которая
соответствует разным чертам
характера Маленького принца*

“

Хотел бы я знать,
зачем звезды светятся...

“

Звезды прекрасны, потому что где-то там есть
цветок, которого мы не видим...
Пустыня прекрасна, потому что где-то
в ней прячутся колодцы.

“

Вот у меня, например, есть цветок, и я каждый
день поливаю его. Я владею тремя вулканами,
которые вычищаю раз в неделю, в том числе
и потухший – мало ли что случится.

“

Ты навсегда в ответе за тех,
кого приручил.

“

Таким был прежде мой Лис. Он ничем не
отличался от ста тысяч других лисиц.
Но я с ним подружился, и теперь он –
единственный в целом свете.

“

Глаза слепы.
Искать надо сердцем.

“

Знаешь... когда станет очень
грустно, хорошо поглядеть, как
заходит солнце...

Мудрость

Ответственность

Аккуратность

Привязанность

Любопытство

Забота

Фантазёр

Мечтательность

Правильные ответы:

Аккуратность – «Есть такое твердое правило. Встал поутру, умылся, привел себя в порядок – и сразу же приведи в порядок свою планету».

Любопытство – «Хотел бы я знать, зачем звезды светятся...».

Забота – «Вот у меня, например, есть цветок, и я каждый день поливаю его. Я владею тремя вулканами, которые вычищаю раз в неделю, в том числе и потухший – мало ли что случится».

Фантазер – «Звезды прекрасны, потому что где-то там есть цветок, которого мы не видим... Пустыня прекрасна, потому что где-то в ней прячутся колодцы».

Ответственность – «Ты навсегда в ответе за тех, кого приручил».

Привязанность – «Таким был мой Лис. Он ничем не отличался от ста тысяч других лисиц. Но я с ним подружился, и теперь он – единственный в целом свете».

Мечтательность – «Знаешь... когда станет очень грустно, хорошо поглядеть, как заходит солнце...».

Мудрость – «Глаза слепы. Искать надо сердцем».

Как вы считаете, важны эти качества для людей?

А хотите узнать, что можно сказать про ваши черты характера по рисунку, который вы выберете?

Тогда вам нужно выбрать одно из девяти деревьев, и вы узнаете кое-что интересное о своем характере.

Выбери дерево, которое тебе понравилось, и узнай самую яркую черту твоего характера

 1	 2	 3
 4	 5	 6
 7	 8	 9

1	Вы обладаете романтической и чувствительной натурой. Далеко не последнюю роль в вашей жизни играет культура. Вы обладаете прекрасной чертой - уверенностью в себе, что вызывает к вам доверие у окружающих.
2	Вы весьма ответственный человек с инициативным характером. Вы всегда проявляете интерес к людям и событиям. Самое страшное для вас - это рутина, а самое приятное - внимание окружающих.
3	Вы склонны к нелогичным поступкам и весьма романтичны. Вам свойственно летать в облаках, опираясь в своих решениях на эмоции и чувства.

4	Вы трезво смотрите на жизнь и весьма практичны. Порой окружающие воспринимают вашу доброту и простоту как слабость, но это не так. Вы обладаете уникальной чертой - в вашем обществе время летит незаметно.	7	Вы заядлый оптимист. Вы воспринимаете жизнь, как настоящее приключение, в котором просто нет места унынию. Вы с одинаковым дружелюбием встречаете любые перемены и в любой ситуации способны найти плюсы.
5	Вы обладаете обостренным чувством справедливости, но весьма дружелюбны. У вас много друзей и вы их очень цените, однако вам периодически требуется время, проведенное в одиночестве. В такие паузы вы любите много размышлять.	8	Вы весьма самостоятельная личность. Вы не понимаете как можно скучать, пребывая наедине с собой, ввиду чего именно в этой компании вы проводите достаточно много времени.
6	Вы обладаете потрясающей силой духа. Вы никогда не сомневаетесь в своих силах и в решении любых дел и вопросов привыкли полагаться исключительно на себя. Вы не найдете покоя, пока не доведете начатое до финальной точки.	9	Вы уверены в себе и своих силах, а также обладаете твердыми жизненными принципами. Ваше мнение по ключевым вопросам практически невозможно изменить, но при этом упрямым вас не считают.

Быть может, и вас что-то объединяет с Маленьким принцем?

Теперь вы смело можете забрать третий элемент для карты путешествий.

Как вы думаете, почему на нем изображена корона?

Правильно, у каждого принца есть своя корона!



Игра № 4. Вулканический лабиринт «Родное место Принца».

Самые внимательные из вас могли запомнить, что главные герои оказались посреди пустыни не просто так.

Летчик и рассказчик книги потерпел крушение на самолете, а вот Маленький принц прибыл настолько издалека, что, оглядываясь в звездное небо, мы даже не сможем различить это место среди тысяч звезд.

Из книги мы узнаем, что жил он там совсем один, и кроме розы, вулканов и постоянно разрастающихся баобабов там толком нет ничего, поэтому он и отправился в путешествие.

Но где именно родился Маленький принц?

Выяснить это мы сможем, собрав все буквы, проходя по верному пути лабиринта.

Впишите полученное слово в кружки под лабиринтом.



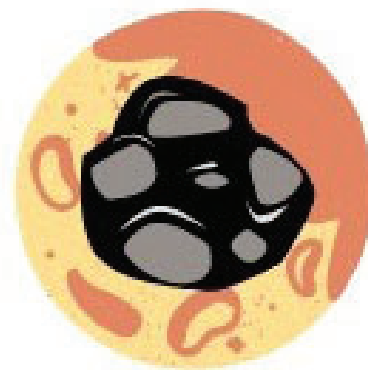
Правильный ответ: астероид.

Маленький принц жил на вымышленном астероиде Б-612.

Интересно, что хоть мы и не можем найти на ночном небе настоящий дом Маленького принца, где-то вдалеке существует целых 3 астероида, посвященных ему.

Один из них носит фамилию писателя – Сент-Экзюпери, другой называется «Пети принс» – маленький принц на французском, и еще один назван «Бесисдус» – 612 на французском.

За это задание вы получаете следующий элемент с астероидом для карты путешествий.



Игра № 5. Игра «Мудрый Лис».

Одним из первых существ, которых встретил Маленький принц на Земле, стал Лис.

Наша игра называется «Мудрый Лис», потому что именно этот персонаж познакомил Маленького принца с людьми, нашими обычаями и характером, объяснил, что такое любовь и дружба, и помог искать самое главное для себя – в своем сердце.

Именно Лис раскрыл Маленькому принцу главный секрет жизни.

Давайте проверим, получится ли вам сравниться с мудростью Лиса и попытаться дополнить глубокомысленные цитаты из книги «Маленький принц» недостающими словами.

"Зорко одно лишь _____."		"_____ только мешают понимать друг друга."	
"Там _____, где нас нет."		"_____ – это когда ничего не стыдно, ничего не страшно."	
"_____ ничем не владеют. Они только царствуют."		"Все мы родом из _____."	

ДЕТСТВА	СЛОВА
ЗВЁЗДЫ	ХОРОШО
КОРОЛИ	ЛЮБОВЬ
СЕРДЦЕ	

Правильные ответы:

«Зорко одно лишь сердце».

«Слова только мешают понимать друг друга».

«Там хорошо, где нас нет».

«Любовь – это когда ничего не стыдно, ничего не страшно»

«У каждого человека свои звезды».

«Короли ничем не владеют. Они только царствуют».

«Все мы родом из детства».

За это задание вы получаете элемент с лисом.



Игра № 6. Художественный мастер-класс «Роза для Принца».



Прежде чем отправиться в свое путешествие Маленький принц поссорился с Розой, оставленной на его родном астероиде.

Роза – очень капризный, и вместе с тем, прекрасный цветок.

Роза требовала внимания Маленького принца, и он заботился о ней, несмотря ни на что.

Оказавшись на Земле, Принц нашел сад, где кругом были тысячи подобных Роз, а ведь мальчик думал, что его Роза – одна единственная во всем белом свете.

Но ни одна из них не была ему родной, и он стал скучать по той, что оставил на своем астероиде.

А еще в самом начале книги Маленький принц просил летчика нарисовать ему барашка, который бы помог ему бороться с сорняками на астероиде, и тот выручил его, исполнив его желание.

Давайте поможем Маленькому принцу и развеем его грусть о Розе, нарисовав ее поэтапно, как указано на данной схеме.

А затем раскрасьте полученный контур в тот цвет, который нравится вам больше всего.

За это задание вы получаете финальный фрагмент карты путешествий с Розой.

Расположите их правильно на карте, чтобы помочь Маленькому принцу добраться до долгожданной Розы.



Финальный вид карты:



Вот мы и собрали все элементы карты путешествий.

Мы убедились, как важно быть человеком, заботиться об окружающем мире, верить в добро и тогда печали покинут и наше сердце, и сердце Маленького принца.

Спасибо большое за участие в нашем арт-путешествии.

Надеемся, что вам понравилось и теперь вы захотите еще раз окунуться в удивительный мир «Маленького принца» Антуана де Сент-Экзюпери, перечитав или прочитав в первый раз эту книгу.

До новых встреч!

Приложение:

Страница для заметок:



«Мудрые уроки джунглей»

*Литературное путешествие по сказке Р. Киплинга «Маугли»
для читателей младшего школьного возраста*

Тальдрик Елена Викторовна,
*заведующая отделом обслуживания читателей городской
детской библиотеки им. А. Гайдара МБУК «Великолукская
центральная городская библиотека имени М. И. Семевского»*

Здравствуйте, ребята! Я приглашаю вас совершить увлекательное путешествие в джунгли вместе с героями сказки «Маугли», которую придумал английский писатель Редьярд Киплинг.

Вы знаете, что в мире существует множество удивительных стран, полных тайн, неразгаданных загадок и заманчивых приключений. Но, наверное, самая загадочная и таинственная – это Индия.

Давным-давно, в жарком индийском городе Бомбее родился мальчик, назвали его Редьярдом. Редьярд – звучало необычно, ведь такого имени нет. Но есть озеро Редьярд в Англии, недалеко от города Бирмингема. Там на прогулке погожим весенним днем 1863 года учитель рисования Джон Киплинг познакомился с юной Алисой Макдональд. Через два года они поженились и сразу уехали в Индию, искать счастья. Своего первенца, родившегося 30 декабря 1865 года, они назвали в память об этом озере.

Семья жила богато, в доме царили покой и уют. А потому первые шесть лет жизни Киплинг провел в кругу дружных, любящих друг друга людей. Его воспитанием занимались индийские няни и слуги, которые души не чаяли в маленьком господине. А сколько сказок и историй они ему рассказывали! И делали это на языке урду, который Киплинг в ту пору знал лучше, чем английский. Эта пора останется для Киплинга земным раем.

Рай рухнул, когда Редьярду исполнилось шесть лет, потому что английские мальчики в этом возрасте начинают учиться. А учиться, считалось, лучше на родине, в Англии.

И Редьярда отправили из его любимой Индии в его родной туманный край, в пансион, который содержала одна его

родственница. А вот дальше жизнь мальчика становится такой, что не позавидуешь: он далеко от родителей у совершенно чужих людей, которые бьют и всячески унижают Редьярда – всё это нанесло непоправимый вред здоровью мальчика.

Выздоровев, Редьярд учился в частной мужской школе, где тоже хватало и муштры, и зубрежки, и обид. Но он терпел. И потом даже писал в одном своем рассказе: он благодарен школе за то, что она подготовила его к жизни и закалила душу. Ведь взрослая жизнь сложна, и человек должен уметь сопротивляться несчастьям, стараться выстоять в трудностях и при этом не озлобляться на весь мир, а оставаться добрым и отзывчивым. Не так ли, ребята?

Редьярд Киплинг не упал духом, ведь с детских лет в нём бунтовали «Пять тысяч Где, Семь тысяч Как, Сто тысяч Почему».

Киплинг, выйдя из школы, твердо знал, кем он хочет стать в жизни, – писателем... Чтобы набраться опыта, знаний о реальной жизни, Редьярд вернулся в далекую Индию.

Киплинг и Индия... Они были созданы друг для друга. Редьярд Киплинг не только овладел речью отважного и мудрого индийского народа, но и познакомился с его обычаями, преданиями, изучил природный мир.

Когда он стал всемирно известным писателем, дети всего мира стали зачитываться его чудесными сказками и «Книгами джунглей», а взрослые – его рассказами, стихами, повестями.

В 1907 году Киплинг стал первым англичанином, получившим Нобелевскую премию по литературе «за наблюдательность, яркую фантазию, зрелость идей и выдающийся талант повествователя».

Интерес к его произведениям не ослабевает и сегодня.

В нашей стране особую известность получили два сборника «Книги джунглей». В «Книгах джунглей» Киплинг рассказал необыкновенную историю индийского мальчика, воспитанного волчицей. Лучшие из рассказов об этом мальчике вошли в небольшую книгу – сказочную повесть «Маугли», по имени ее маленького героя.

Маугли был крошечным человеческим детенышем, когда однажды вечером бесстрашно вошел в логово волков. Смышленного, озорного мальчугана окружал огромный мир джунглей.

Ведущий: Ребята, а кто из вас знает, что такое джунгли? *(Ответы детей)*. Джунгли – это дикий, густой лес, где живут дикие звери, человека в джунглях поджидают опасности на каждом шагу. В тропическом лесу легко заблудиться и погибнуть от жажды или от укуса змеи.

В джунглях живут друзья и знакомые Маугли. Давайте их вспомним.

1. Кто такие Бандар-логи? (Обезьяны).
2. Как звали вожака волчьей стаи? (Акела).
3. Как звали питона? (Каа).
4. Кто такая Багира? (Пантера).
5. Кто был хозяином джунглей? (Слон Хатхи).
6. Кто охранял сокровища? (Кобра).
7. Кто постоянно бегал за тем, кто шел на охоту? (Шакал Табаки).
8. Как звали тигра, который с самого рождения Маугли охотился за ним? (Шер-Хан).
9. Кто назвал Маугли Лягушонком? (Мать-волчица Ракша).

Ведущий: Очень хорошо! Маугли (Лягушонок), так прозвала мать-волчица своего найденыша. Ни в одном языке мира такого слова нет. Его придумал Киплинг.

Отец волк и мать-волчица полюбили человеческого детеныша, они приняли его в свое семейство. Так волчья стая стала ему семьей, а маленькие волчата родными братьями.

Как вы думаете, ребята, может ли такой случай быть на самом деле, смог бы маленький мальчик выжить в подобной ситуации? *(Ответы детей)*.

Ведущий: Днем джунгли безмолвны. В вечнозеленом лесу тихо и пустынно. Чтобы появились его обитатели, надо вспомнить их приметы.

Кто они, жители джунглей?

1. Единственный зверь другой породы, которого допускают на совет стаи волков, старик, который может бродить, где ему вздумается, потому что он ест одни только орехи, мед и корни, и который обучает волчат закону джунглей. (Медведь Балугу).

2. Он с самого рождения хромает на одну ногу. Вот почему он охотится только за домашней скотиной. (Тигр Шер-Хан).

3. Она хитра, как шакал, отважна, как дикий буйвол, и бесстрашна, как раненый слон, голос у нее был сладок, как дикий мед, а шкура мягче пуха. (Пантера Багира).

4. Его большая тупоносая голова металась по земле, тридцатифутовое тело свивалось в причудливые узлы и фигуры, язык облизывал губы, предвкушая будущий обед. (Удав Каа).

5. У них есть свои дороги и перекрестки, свои подъемы и спуски, пролегающие в ста футах над землей, и по этим дорогам они путешествуют даже ночью, если надо; никто в джунглях не водится с ними. (Бандар-логи).

6. Они бегут напрямик через джунгли и все, что попадает им навстречу, сбивают с ног и разрывают в клочья, даже тигр уступает им свою добычу, они не так крупны, как волки, не так ловки, но очень сильны, и их бывает очень много. (Рыжие Дикие Собаки).

7. Ноги ступают без шума, глаза видят в темноте, уши слышат, как шевелится ветер в своей берлоге, зубы остры и белы – вот приметы наших братьев. (Волчья стая).

8. Волк-одиночка, избранный вожаком стаи за силу и ловкость. В юности он два раза попадал в капкан. Однажды люди его избили и бросили, решив, что он издох, так что нравы и обычаи людей были ему знакомы. (Акела).

9. Он ... рыщет повсюду, сеет раздоры, разносит сплетни и не брезгает тряпками и обрывками кожи, роясь в деревенских мусорных кучах. (Шакал Табаки).

Ведущий: Русская пословица говорит: «Слово не воробей, вылетит – не поймаешь». А мы с вами попробуем «поймать» слово и даже определить из чьих уст оно вылетело. Вспомните, кому из персонажей принадлежат следующие слова:

Язык джунглей.

1. «Желаю тебе удачи, о Глава Волков! Удачи и крепких белых зубов твоим благородным детям. Пусть они никогда не забывают, что на свете есть голодные!» (Шакал Табаки).

2. «Он ел вместе с нами. Он спал вместе с нами. Он загонял для нас дичь. Он ни разу не нарушил Закон Джунглей». (Акела).

3. «На своем дворе всякая собака лает! Посмотрим, что скажет Стая насчет приемыша из людского племени! Детеныш мой, и рано или поздно я его съем, о вы, длиннохвостые воры». (Шер-Хан).

4. «Придет время, когда этот голышонок заставит тебя реветь на другой лад, или я ничего не смыслю в людях». (Багира).

5. «Лучше ему быть в синяках с ног до головы, чем погибнуть из-за своего невежества». (Балу).

6. «Дергать Смерть за усы». (Маугли).

7. «Хорошо сказано, Маленькие Рожки! ...Когда перемирие кончится, это будет зачтено в твою пользу». (Багира).

8. «А! Теперь я понял: твоя война станет нашей войной. Мы напустим на них джунгли». (Слон Хатхи).

9. «Здесь только одно Заветное Слово, и это Слово – мое!» (Белая кобра).

Ведущий: Молодцы, ребята! Сейчас я проверю, насколько вы внимательны. Вам нужно дать полный правильный ответ на следующие вопросы.

Правильный ответ

1. Как Багира появилась в джунглях? (Она родилась в зверинце королевского дворца в Удайпуре. Однажды она разбила лапой замок своей клетки и убежала).

2. Что посоветовала Маугли принести на Совет Стаи Багира? («Красный цветок» – огонь).

3. Почему все население джунглей не дружило с обезьянами? (У них нет Закона, нет своего языка, одни только краденые слова. Они живут без вожака, болтают и хвастают).

4. Кто обучал волчат Закону джунглей? (Медведь Балу).

5. Кто пошел войной на народ Маугли? (Рыжие Дикие Собаки).

6. Что такое Водяное Перемирие? (Когда приходит Великая Засуха, объявляется Водяное Перемирие. Нельзя убивать животных у водопоя).

7. Что такое Время Новых Речей? (Весна).

8. Кого больше всего боялись Бандар-логи? Почему? (Удава Каа: они боялись его гипнотизирующего взгляда.)

9. Зачем обезьяны утащили Маугли в заброшенный город Холодные Берлоги? (Они хотели сделать Маугли своим вожаком, чтобы он научил их сплести ветви для защиты от ветра).

10. Какой выкуп предложили Балу и Багира за жизнь Маугли, когда его принимали в Волчью Стаю? (Доброе слово Балу, и буйвол Багиры).

11. Почему мальчик остался один среди джунглей? (Его родители потеряли, убегая от Шер-Хана).

12. Когда собирается Совет Стаи? (Один раз в месяц в полнолуние).

Ведущий: Молодцы, ребята! Справились со всеми заданиями! Я вижу, что вы настоящие знатоки джунглей!

Теперь, когда мы вспомнили с вами многих персонажей книги Р. Киплинга, поговорили об их внешнем облике, характере и повадках, предлагаем конкурс, который потребует от вас актерских способностей. Есть среди вас артисты? (Выходят желающие). Итак, **театральный экспромт**. Выберите каждый себе какого-либо персонажа и попробуйте его изобразить. А, мы зрители, попробуем отгадать кто перед нами.

Ведущий: Ребята, давайте похлопаем нашим артистам, они большие молодцы.

Животные Киплинга действуют, думают и разговаривают, как люди. Так всегда бывает в сказках. Но в отличие от сказки в книге Киплинга так точно описаны обличье зверей, все их повадки, образ жизни, что мы видим их такими, какие они есть на самом деле.

Ребята, а вы обратили внимание, что все звери, кроме обезьян, живут по Закону Джунглей. Он много старше всех других законов на земле, в нем прописаны все случаи, которые могут произойти с народом джунглей.

Посмотрите – перед вами Закон Джунглей, который гласит(*ведущий обращает внимание детей на слайд с Законом*):

- Не убивать ради забавы, только для еды.
- Не нападать ни на кого на водопое во время засухи, пожара.
- Днем отдых, ночью охота, не оставь собратьев голодными.

- Слово вожака – закон, вожака выбирает стая.

- Не отбирать добычу у слабых, не трогать людей и их детенышей.

- Пришли враги – защита всем миром, бей первым, а потом подай голос.

Ребята, подумайте пожалуйста, насколько справедлив Закон?
(Обсуждение с детьми).

Звери и люди должны «понимать язык друг друга «и быть справедливыми». Давайте хором произнесем заветные слова жителей джунглей: «Мы с тобой одной крови!»

Ведущий: Книга Р. Киплинга «Маугли» – мудрая и поучительная сказка. Ребята, расскажите, какие чувства вы переживали, читая произведение, чему оно вас научило? Поделитесь, какой эпизод в книге вам особенно запомнился? (Ответы детей).

Сказка учит, что добро всегда возвращается к тому, кто помогает другим. Человеческий детеныш, очутившись в джунглях, не погиб, потому что нашел верных и надежных друзей.

Сказка учит нас быть смелыми и честными, ценить дружбу, уважать тех, кто дал жизнь и воспитал. Эти качества – необходимые составляющие для настоящего человека, не важно, в каком окружении и в каком столетии ему довелось жить.

Вот и подошло к концу наше путешествие, но не заканчивается дружба с писателем и героями его книги. Спасибо, вы молодцы!

«Не ходите, дети, в Африку гулять»

*Литературная игра-соревнование,
посвященная творчеству К. И. Чуковского*

*Попова Антонина Евгеньевна,
библиотекарь отдела обслуживания детей отделения
Опочецкой районной библиотеки им. А. С. Пушкина
МБУК «Опочецкий районный центр культуры»*

Ведущий 1: Рада приветствовать вас в этом зале. Сегодня мы собрались на литературную игру-соревнование по произведениям известного вам детского писателя, большого друга детей. *(В зал вбегает Ведущий 2).*

Ведущий 2: Подождите, подождите, не начинайте игру. Пришло срочное письмо *(показывает конверт и вынимает из него письмо).*

– Ребята! Для вас пришло письмо! Хотите узнать, что здесь написано?

Дети *(возможные ответы):* Да! Конечно! Давайте!

Ведущий 2: Но есть небольшая проблемка. Дело в том, что я сегодня так спешила на игру, что забыла свои очки.

Ведущий 1: Ой, но разве это проблема? У детей глазки молоденькие, все увидят и прочтут. Ребята, кто из вас умеет читать громко, выразительно, с расстановкой?

Дети называют товарища, который лучше всех в классе читает.

Ребенок читает:

Дорогие мои дети! Я пишу вам письмецо,
И прошу вас, мойте чаще ваши руки и лицо.
Мойтесь чаще, мойтесь чище, я грязнуль не выношу!
Не подам руки грязнулям, в гости их не приглашу.
К вам я сам хотел приехать, но с условием одним:
Испытания пройдете – вот тогда поговорим!»

Ведущий 2: Это все? А подпись чья?

Ребенок пожимает плечами.

Ведущий 1: К сожалению, как я понимаю, автор забыл подписаться. А вы знаете, ребята, кто прислал это письмо?

Дети (хором): Мойдодыр!

Ведущий 2: Правильно! Молодцы! Конечно же, Мойдодыр!

Ведущий 1: А кто из вас знает, кто написал это произведение?

Дети (хором): Корней Чуковский!

Ведущий 1: Правильно! Вот сегодня мы с вами и поиграем в литературную игру-соревнование «Не ходите, дети, в Африку гулять!», посвященную творчеству этого замечательного детского писателя.

Ведущий 2: А вы готовы пройти испытаниям, о которых говорит в письме Мойдодыр?

Дети (хором): Да!

Ведущий 1: Прежде, чем начать нашу литературную игру-соревнование, давайте немного узнаем о самом писателе – Корнее Ивановиче Чуковском.

Ведущий 2: Посмотрите на портрет К. И. Чуковского.

Ведущий 1: Высокий рост, длинные руки с большими кистями, крупные черты лица, большой любопытный нос, щеточка усов, непослушная прядь волос, свисающая на лоб, смеющиеся светлые глаза. Такова внешность Корнея Ивановича Чуковского. Но по характеру он был веселым и жизнерадостным человеком. В этом году, 31 марта, исполнилось 140 лет со дня его рождения.

Ведущий 2: А между прочим, Чуковский – это псевдоним. Настоящая фамилия писателя Корнейчуков Николай Васильевич.

Ведущий 1: Корней Иванович Чуковский родился в 1882 году в Петербурге. Но детство его прошло на юге.

Ведущий 2: Екатерина Осиповна Корнейчукова, мама писателя, была красавицей – чернобровой, высокой, стройной, но в силу того, что росла она в деревне в Полтавской губернии (сейчас это территория Украины), образования она не получила. В то время для крестьянских детей самым главным было – освоить разные виды работ. А девочек часто отдавали в богатые семьи в прислуги, в няньки. Екатерина Осиповна зарабатывала на жизнь стиркой. Но по выходным она носила шляпку и кружевные перчатки и выглядела настоящей барыней. Умение держать себя, внушало уважение окружающих. Даже родной брат робел и обращался к ней по имени-отчеству, а случайные торговцы – «мадам».

Ведущий 1: Мама стыдилась своей неграмотности и украинской речи и мечтала, чтобы ее дети обязательно получили образование. Шестилетнего Колю даже отдала в редкое по тем временам дошкольное учебное заведение – детский сад мадам Бухтеевой. Когда Коле было три годика, матери пришлось уехать на юг. Жили они очень бедно, из-за чего Колю даже исключили из гимназии в пятом классе. Но он стремился к знаниям, изучал самостоятельно иностранные языки, много читал и работал.

Ведущий 2: Детским поэтом и сказочником Чуковский стал случайно. А вышло так...

Ведущий 1: Можно я расскажу?

Ведущий 2: Конечно, конечно!

Ведущий 1: Однажды его маленький сынишка заболел. Корней Иванович вез его в ночном поезде. Мальчик капризничал, стонал, плакал. Чтобы хоть как-нибудь развлечь его, отец стал рассказывать ему сказку: «Жил да был крокодил, он по улицам ходил». Мальчик неожиданно затих и стал слушать. Наутро проснувшись, он попросил, чтобы отец рассказал ему вчерашнюю сказку. Оказалось, что он запомнил ее всю, слово в слово.

Ведущий 2: А вот второй случай. Корней Иванович как-то работал в своем кабинете и услышал громкий плач. Это плакала его младшая дочь Мурочка. Она ревела в три ручья, бурно выражая свое нежелание умываться. Тогда Корней Иванович вышел из кабинета, взял девочку на руки и совершенно неожиданно тихо ей сказал:

Надо, надо умываться
По утрам и вечерам.
А нечистым трубочистам
Стыд и срам! Стыд и срам!

Так родился на свет «Мойдодыр».

Ведущий 1: С ранних лет его произведения приносят всем радость. Не только вы, но и ваши родители, ваши бабушки и дедушки в свои детские годы читали и слушали его сказки.

Ведущий 2: А какие сказки Корнея Чуковского, кроме «Мойдодыра» вы знаете?

Дети (возможные ответы): «Айболит», «Федорино горе», «Бармалей», «Муха-Цокотуха», «Телефон».

Ведущий 1: Молодцы! А вы их сами читали? Или вам читали родители?

Дети *(возможные ответы)*: Сами!

Ведущий 2: А почему мы все говорим и говорим? А когда играть будем?

Ведущий 1: Пожалуй, пора. Дети, вы готовы?

Дети *(возможные ответы)*: Да!

Ведущий 2: В литературной игре-соревновании нас ждет много интересных конкурсов. За каждый правильный ответ вы будете получать жетон. Победит тот, кто получит больше всего сказочных жетонов. Победителя ждет награда.

Ведущий 1: Прежде чем начать нашу игру, надо разделиться на две команды. Вперед!

Дети пересаживаются, образуя две команды.

Ведущий 2: Предлагаю каждой команде выбрать название. Но предупреждаю: они зашифрованы *(отдает таблички командам)*. БРМЛЙ, ЦКТХ. *(См. приложение 1)*.

Ведущий 1: Чтобы расшифровать названия, надо вставить в слова гласные буквы. Ну смотрите внимательно, что у вас получилось?

Дети *(громко)*: Бармалей; Цокотуха. *(Вручается жетон за правильный ответ, см. приложение 2)*.

Ведущий 2: Молодцы! Справились с заданием *(меняет таблички с названиями команд на правильные)*. *(См. приложение 1)*.

Ведущий 1: Ребята, обратите внимание на ваши столы. Перед вами книги Корнея Чуковского. Во время всей игры вы можете ими пользоваться, как подсказками.

Ведущий 2: Возьмите первую справа книгу. Прочитайте название.

Дети *(читают)*: 1-я команда – «Мойдодыр»; 2-я команда – «Федорино горе».

Ведущий 1: А теперь, ребята, из лежащих на столе предметов выберите те, которые есть именно в этих сказках.

Дети подходят к столу и выбирают предметы: 1-я команда – мыло, зубную пасту, зубную щетку, полотенце, расческу; 2-я команда – тарелку, блюдце, кастрюлю, ложку, вилку.

Ведущий 2: Все правильно! Получите сказочные жетоны (*вручает по одному каждой команде*).

Ведущий 1: Корней Иванович Чуковский сочинял не только сказки. Он говорил: «Всегда, где бы я ни был: в трамвае, в очереди за хлебом, в приемной зубного врача, – я, чтобы не тратилось попусту время, сочинял загадки для детей».

Ведущий 2: Дети, найдите на столе книги с загадками. Выберите в них наиболее сложные загадки и предложите их соперникам. За каждую правильную отгадку полагается жетон, а если ваши соперники не отгадали или дали неправильный ответ, то жетон получите вы сами.

Дети (возможные варианты):

– Была телега у меня,
Да только не было коня,
И вдруг она заржала,
Заржала, побежала.
Глядите, побежала
Телега без коня. (Машина)

– Был веселый дом, чудесный дом.
И что-то застучало в нем.
И он разбился, и оттуда
Живое выскочило чудо.
Такое теплое, такое
Пушистое и золотое. (Цыпленок)

– Паровоз без колес,
Вот так чудо-паровоз!
Не с ума ли он сошел,
Прямо по морю пошел? (Пароход)

– Лежу я у вас под ногами,
Топчите меня сапогами,
А утром во двор унесите меня
И бейте меня, колотите меня.
Чтобы дети могли поваляться на мне,
Барахтаться и кувыркаться на мне. (Ковер)

Ведущий 1: Кто у нас набрал больше жетонов?

Дети (возможные ответы): Мы! («Бармалей»).

Ведущий 1: Следующая игра «Кто есть кто?». Я буду по очереди вам называть героев Чуковского, а вы быстро отвечать – кто это. За каждый правильный ответ – жетон.

- Айболит – (доктор)
- Бармалей – (разбойник)
- Федора – (бабушка)
- Каракула – (акула)
- Мойдодыр – (умывальник)
- Тотошка, Кокошка – (крокодильчики)
- Цокотуха – (муха)
- Рыжий, усатый великан – (таракан)

Ведущий 2: А теперь поиграем в «Потеряшки». Вот у меня в коробке потерянные вещи (в коробке вещи и картинки с изображениями предметов). Я их буду доставать по одной и показывать каждой команде по очереди. Назовете правильно сказку и строчки, в которых говорится об этом предмете, – получаете жетон. Но если вы не вспомнили, то ответ ищите в книгах.

1. Самовар (**Дети:** «Пошла муха на базар и купила самовар»).

2. Воздушный шарик (**Дети:** «Ехали медведи на велосипеде, ... а за ним комарики на воздушном шарике»).

3. Мыло (**Дети:** «Вот и мыло подскочило»).

1. Блюдце (**Дети:** «А за ними блюдца»).

2. Калоша (**Дети:** «Пришли мне дюжину новых калош»).

3. Перчатки (**Дети:** «А потом позвонили зайчатки: «Нельзя ли прислать перчатки?»»).

Ведущий 1: Не устали? Продолжаем играть?

Дети (ответы детей): Да!

Ведущий 1: Тогда назовите, какой поступок совершил каждый из героев сказок Чуковского, которые указаны на табличках. Можно пользоваться книгами. (Раздаются карточки: АЙБОЛИТ; ВОРОБЕЙ; КРОКОДИЛ; КОМАР; ФЕДОРА; МЕДВЕДЬ; БАБОЧКА; ЛИСИЧКИ; МОЙДОДЫР, см. приложение 3).

Ведущий 2: Молодцы! Следующая игра «Определи сказку по отрывку».

1. И обрадовались блюдца:
Дзынь-ля-ля, дзынь-ля-ля!
И танцуют, и смеются:
Дзынь-ля-ля, дзынь-ля-ля! (Дети: «Федорино горе»).
2. Солнце по небу гуляло
И за тучку забежало.
Глянул зайчика в окно,
Стало зайнике темно. (Дети: «Краденое солнце»).
3. «Вот теперь тебя люблю я,
Вот теперь тебя хвалю я!» (Дети: «Мойдодыр»).
4. Музыканты прибежали,
В барабаны застучали. (Дети: «Муха-Цокотуха»).
5. А лихие обезьяны
Подхватили чемоданы. (Дети: «Тараканище»)
6. Вдруг откуда-то шакал
На кобыле прискакал... (Дети: «Айболит»).
7. И такая дребедень
Целый день. (Дети: «Телефон»).
8. Веселится народ –
Муха замуж идет
За лихого, удалого
Молодого комара. (Дети: «Муха-Цокотуха»).

Ведущий 1: Очень уж простое задание. Надо усложнить.

Ведущий 2: Хорошо, усложним. Надо не только определить сказку, но и досказать последнее слово.

1. И мне не надо
Ни мармелада, ни шоколада
А только маленьких,
Ну очень маленьких... (Дети: ...детей; сказка «Бармалей»).

2. Только вдруг из-за кусточка

Из-за синего лесочка,

Из далеких из полей

Прилетает... (**Дети:** ...воробей; сказка «Тараканище»).

Ведущий 1: Дети – молодцы, но мне хотелось бы послушать, как они могут выразительно читать.

Ведущий 2: Ребята, есть желающие? (*Ответы детей*).

Выберите отрывок из любой книги и прочитаете не только выразительно, но и по ролям (*Дети готовятся, читают*).

Ведущий 1: Замечательно! Думаю, Корнею Ивановичу понравилось бы.

Ведущий 2: А может среди вас и артисты найдутся? Предлагаю не просто прочесть отрывок, а инсценировать его. (*Дети самостоятельно выбирают отрывок из книги и готовятся его разыграть по ролям*).

Ведущий 2: Пока наши «артисты» готовятся, предлагаю послушать песенку. Ведь Корней Чуковский был не только писателем, но и переводчиком. Он перевел с английского много разных произведений: «Приключения Робинзона Крузо», «Приключения Тома Сойера», «Рикки-Тикки-Тави» и еще множество стихов и песенок. (*Звучит английская народная песенка «Храбрецы» в переводе К. Чуковского*).

Ведущий 1: Команды готовы к выступлению? (*Ребята показывают сценки*).

Ведущий 2: А вы знали, что писатель Корней Иванович Чуковский безвозмездно передал государству выстроенную им в городке писателей Переделкино детскую библиотеку с инвентарем и книжным фондом. И он потом часто приходил в библиотеку и сам «работал» там библиотекарем.

Ведущий 1: Ребята, а вы хотели бы попробовать себя в роли библиотекарей? (*Ответы детей*).

Ведущий 2: Работа библиотекаря требует разносторонних знаний и умений. Вы должны знать, к какой отрасли относится та или иная книга и где найти ее в этом лабиринте стеллажей. Попробуйте сейчас побывать на месте библиотекаря и выполнить следующие задания:

1. «Поиск книг». Вы сейчас выберите из каждой команды по 3 человека. Каждый из этих добровольцев вытащит листок с названием книги и сразу же отправится на ее поиски.

2. А для оставшихся за столами 2-е задание – «Реклама». Ваша задача выбрать по одной книге Чуковского из лежащих на столах и постараться создать для книг рекламу, чтобы всем захотелось ее прочитать. Все понятно? (*Ответы детей*). На выполнение заданий вам отводится по три минуты. Добровольцы, подходите ко мне! (*Ребята подходят и тащат листочки с зашифрованными названиями книг, см. приложение 4*).

1. Найдите в фонде библиотеки К. Чуковского с названием – перевертышем «Пациент Ойздор».

2. Найдите в фонде библиотеки сказку К. Чуковского, которое начинается словами: «У меня зазвонил телефон...».

3. Найдите в фонде библиотеки книгу о любом животном, которое упоминается в произведениях К. Чуковского.

4. Найдите в фонде библиотеки сказку К. Чуковского, которое начинается словами: «Скачет сито по полям...». Время пошло! (*Дети идут по фонду искать книги; остальные работают за столами*).

Ведущий 1: (*через три минуты*) Время истекло! Полная тишина! «Библиотекари», покажите, какие книги вы нашли для нас в фонде. (*Дети показывают книги, ведущие оценивают и дают жетоны за правильно выполненные задания*).

Ведущий 2: Слово нашим рекламным агентам! (*Дети рекламируют книги, ведущий вручает жетоны*).

Ведущий 1: Ну что, друзья, понравилось вам быть библиотекарями?

Дети (*возможные ответы*): Да.

Ведущий 2: Трудно было?

Дети (*возможные ответы*): Да.

Ведущий 1: Подошло время подводить итоги игры.

Давайте считать жетоны (*дети считают и говорят, у кого сколько*). Замечательно!

Ведущий 2: Сегодня у нас победила команда ... (*называет команду и вручает медали и сладкий приз*). Но и вы, друзья, не останетесь без подарков (*вручает закладки для книг с изображением героев Чуковского*). (*См. приложение 5*).

Ведущие (хором): Читайте книги! Ждем вас!

ЦКТХ

БРМЛЙ

Цокотуха

Бармалей



А. Е. Попова, библиотекарь отдела обслуживания детей Опочецкой районной библиотеки им. А. С. Пушкина
Конкурсная работа «Не ходите, дети, в Африку гулять»
Приложение 2

АЙБОЛИТ
ВОРОБЕЙ
КРОКОДИЛ
КОМАР
ФЕДОРА
МЕДВЕДЬ
БАБОЧКА
ЛИСИЧКИ
МОЙДОДЫР

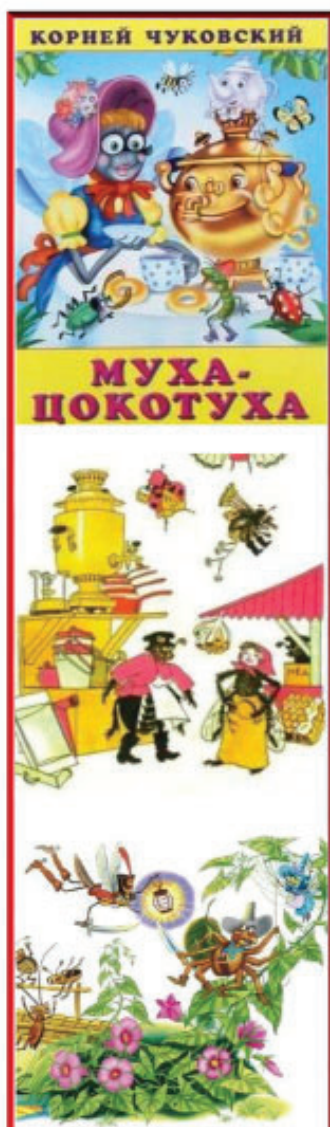
Найдите в фонде библиотеки К. Чуковского с названием – перевертышем «Пациент Ойздор».

Найдите в фонде библиотеки сказку К. Чуковского, которое начинается словами: «У меня зазвонил телефон...».

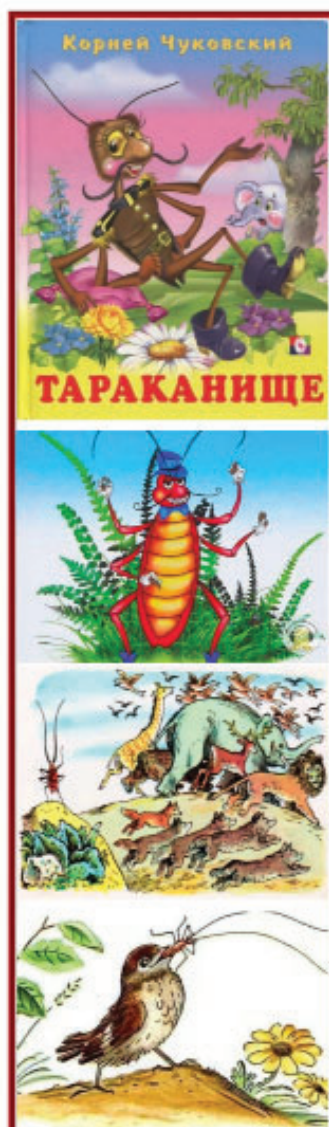
Найдите в фонде библиотеки книгу о любом животном, которое упоминается в произведениях К. Чуковского.

Найдите в фонде библиотеки сказку К. Чуковского, которое начинается словами: «Скачет сито по полям...».

Приложение 5



Закладка
«К. И. Чуковский» № 1
Сторона 1



Закладка
«К. И. Чуковский» № 2
Сторона 1



Закладка
«К. И. Чуковский»
Сторона 2

медаль



А. Е. Попова, библиотекарь отдела обслуживания детей Опочецкой районной библиотеки им. А. С. Пушкина
Конкурсная работа «Не ходите, дети, в Африку гулять»
Приложение 5

Сценарий литературного квеста по мотивам книги Тамары Крюковой «Двери»

*Никитина Дарина Алексеевна,
заведующая сектором обслуживания Детской экологической
библиотеки «Радуга» МАУК «ЦБС» г. Пскова*

Оборудование: изображение дверей – по количеству локаций/станций, номера к ним; стрелочки-указатели, лента или веревка, подготовленные задания в распечатанном виде, иллюстрации к произведениям, листы бумаги для мастер-класса, видеопроектор и ноутбук для показа презентации и видеоролика, книжная выставка.

Здравствуйте, ребята! Рада видеть вас в нашей библиотеке. Все вы любители книг и чтения, продолжаете читать даже на каникулах, когда хочется бегать, играть, резвиться. Как же совместить приятное с полезным – чтение и игру? Я знаю, как это сделать! Нужно провести литературный квест! И сегодня вас ждет именно такое, интересное приключение.

Ребята, скажите мне, что для вас книга? С чем она ассоциируется? *(Ответы участников)*. Для вас и для многих других читателей, книги – это...двери. Да-да, именно двери. Двери в чужие дома, двери в души других людей и даже – в другие миры. Вы согласны со мной? И наш квест сегодня связан с одной удивительной книгой, которая так и называется – «ДВЕРИ». Но прежде чем мы начнем, хочу познакомить вас с автором этой книги и еще множеством интереснейших книг.

Презентация «Тамара Крюкова и ее книги» (на экране).

Тамара Шамильевна Крюкова – автор книг для детей и юношества. Работает в разных жанрах и для читателей разного возраста. Одни книги написаны для дошкольников, другие адресованы старшим школьникам и взрослому читателю. В ее багаже есть фантастические и реалистические повести, повести-сказки, рассказы, сказки и стихи *(слайды на экране)*. Многие книги представлены и в нашей библиотеке *(обратить внимание на книжную выставку «Открой двери в миры Тамары Крюковой»)*.

Одна из последних и интереснейших книг Тамары Крюковой называется «Двери» (*книга демонстрируется на выставке*). Каждая глава этой удивительной книги – точно новая дверь, ведущая в захватывающий мир приключений. Вместе с героями романа читатель попадает в волшебные истории. В этой книге Учитель обучает мальчика по имени Матвей писательскому мастерству и, однажды, приводит его на площадь, где великое множество самых разных дверей. С этого начинается удивительное путешествие героя, его знакомство с самыми разными мирами и историями, и каждая история влечет за собой новые и новые события.

Вот и мы с вами сегодня совершим путешествие в стенах нашей библиотеки и откроем двери в самый волшебный, самый интересный мир – мир книг. Приступим!

У двери первой, самой главной, получишь первое задание (*дети отгадывают местонахождение первого задания – Дверь № 1*). В книге Тамары Крюковой первая дверь, с изображением башмачка, знакомит нас с «Историей башмачника» – простого мастера-башмачника по имени Томаш. Мастер мечтает изготовить волшебные туфельки, как хрустальные туфельки у Золушки, или хотя бы как царицыны черевички, которые кузнец Вакула подарил капризной красавице Оксане. О мечте Томаша узнал настоящий маленький гном и согласился помочь башмачнику изготовить волшебные туфельки, которым не будет сносу. Но принесет ли волшебная вещь счастье своему владельцу? Об этом вы узнаете, прочитав «Историю башмачника» в книге «Двери».

Ребята, а наша первая дверь открывает нам мир древних книг и библиотек. Для начала проведем блиц-опрос, а потом выполним более сложное задание – разгадаем кроссворд.

Блиц-опрос:

- Как переводится слово библиотека? (*Библио-книга, тека-хранилище*).
- Из чего были сделаны самые первые книги? (*Из глины, папируса, пергамента, бересты*).
- Как называлась самая большая древняя библиотека (*Александрийская библиотека*).
- Как звали русского изобретателя печатной книги? (*Иван Федоров*).

- Короткая фраза, где звуки похожи. Ее мы частенько промолвить не можем. Тренирует нам дикцию, с рифмой бывает. Как называется? Кто отгадает? (*Скороговорка*).

Кроссворд:

				1	К	н	и	г	а			
2	а	н	н	о	т	А	ц	и	я			
3	и	л	л	ю	с	Т	р	а	ц	и	я	
				4	А	в	т	о	р			
5	э	н	ц	и	к	Л	о	п	е	д	и	я
6	б	и	б	л	и	О	т	е	к	а		
	7	к	н	и	Г	о	м	а	н			

1. Печатное издание в виде сброшюрованных и заключенных в переплетную крышку листов объемом не менее 48 страниц.
2. Краткое изложение содержания книги.
3. Рисунки на обложке или внутри книги.
4. Лицо, создавшее произведение или принимавшее участие в его создании.
5. Издание, относящееся к справочной литературе.
6. Учреждение, которое собирает, хранит и предоставляет всем желающим источники информации.
7. Любитель книг.

Молодцы, с первым заданием справились!

Чтобы нам дойти до следующей двери, нужно заработать себе шаги! Путь указан стрелочками! Перечислите как можно больше книг, где в названии есть числа, и делайте соответствующее количество шагов в нужном направлении (например: «Три медведя», «Три поросенка», «Три орешка для Золушки», «Два брата», «Три толстяка», «Али баба и сорок

разбойников», «Двенадцать месяцев», «Цветик семицветик», «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях», «Белоснежка и семь гномов», «Волк и семеро козлят», «Три царства – медное, золотое и серебряное», «Трое в лодке, не считая собаки», «Три товарища», «Семь Симеонов»).

(Ребята приходят к Двери № 2). История башмачника Томаша тесно переплелась с историей другой героини – хромой бедняжки по имени Нелюдимка, которая помогала Томашу по хозяйству. Да только не простая это была бродяжка, а девушка с очень необычной и тяжелой судьбой. По вине жадной и неблагодарной матери наложили на девушку еще в детстве страшное заклятье – суждено ей было после замужества превратиться в золотую статую. Девушке пришлось отказаться от мечты стать любящей женой и матерью. Но на этом ее злоключения не закончились, а только начались – жадный и жестокий граф решил насильно жениться на девушке, чтобы после замужества получить целую статую из чистого золота. Бедняжке Розмари, так звали девушку, пришлось бежать из родной деревни и скитаться по свету под видом грязной бродяжки. Удастся ли Розмари найти свое счастье и избавиться от заклятья? Об этом вы узнаете, открыв страницу «История золотой девушки» за дверью с изображением розмарина.

Ну а мы продолжим наше путешествие по миру книг. Ребята, за второй дверью живут три героя, которые очень любят пошутить, похвастать, а иногда даже рассказать какую-то небылицу. Вот и сейчас эти герои решили подшутить и перепутали нам авторов и названия книг. Давайте назовем имена этих героев, а потом наведем порядок в названиях книг и их авторах!

- Я – простой уличный художник, попал в страну, где все наоборот, здесь «да» означает «нет», чернила – это хлеб, все люди вокруг врут, скажите, как же меня зовут? (*Джельсомино, Д. Родари*).

- Другой известный шутник тоже рассказывал всевозможные выдумки, утверждая, что это правда. Например, что он летал на пушечном ядре или усмирял бешеную шубу. Кто он? (*Барон Мюнхгаузен, Э. Распэ*).

• Я – отважный, храбрый капитан, я объехал много стран, и даже целый шар земной я обогну и вновь вернусь домой! (*Капитан Врунгель, А. Некрасов*).

Джельсомино, Барон Мюнхгаузен и капитан Врунгель предлагают новое задание – определите, правильно ли указан автор и название книги? Или что-то перепутано? (*На столе разложены в неправильном сочетании авторы и названия книг, подсказка - можно ходить по библиотеке и смотреть правильные сочетания*).

Корней Чуковский – «Дядя Степа».

Льюис Кэррол – «Мэри Поппинс».

Астрид Лингрен – «Муми-тролли».

Сергей Михалков – «Мойдодыр».

Гримм – «Дюймовочка».

Тове Янссон – «Хоббит, или Туда и обратно».

Юрий Коваль – «Сын полка».

Борис Житков – «Денискины рассказы».

Александр Пушкин – «Муму».

Джон Толкин – «Алиса в стране чудес».

Валентин Катаев – «Приключения Васи Куролесова».

Ганс Андерсен – «Золушка».

Иван Тургенев – «Сказка о царе Салтане».

Виктор Драгунский – «Как я ловил человечков».

Молодцы, отлично справились! А теперь следующее задание, чтобы мы могли пройти к Двери № 3!

Отгадайте героиню: «Я самая младшая дочь морского царя. Когда мне исполнилось 15 лет, я всплыла на поверхность моря и увидела в каюте трехмачтового корабля прекрасного молодого принца. Вдруг началась буря. Мне удалось спасти юного принца. С тех пор я полюбила его. Но он отдал свое сердце другой девушке. В день его свадьбы я превратилась в морскую пену» (*Г. Х. Андерсен «Русалочка»*).

Русалочке пришлось отдать свой голос в обмен на ножки, чтобы стать такой, как все люди. Сложно было учиться ходить Русалочке, до этого она умела только плавать.

Вот ваше следующее задание: чтобы пройти к следующей волшебной двери, нужно пройти по узкой ленте, не смяв ее и не оступиться! Лента ведет к *Двери № 3*.

Уже третья дверь ждет нас в библиотеке, а в книге Тамары Крюковой «Двери» нас ждет третья история – «История дома трех скрипок».

К старым героям прибавляются новые лица, и сюжет становится все запутаннее и замысловатее. Много испытаний пришлось преодолеть героям, но иногда сложнее всего не злодея одолеть или злые чары разрушить, а сдержать данное слово. Вот и в истории про молодого скрипача Людвига все злоключения начинаются после того, как Томаш нарушил слово, данное им когда-то загадочному незнакомцу. Старых героев ждут новые испытания, а новых – подстерегают неведомые напасти. Справятся ли они с ними? И какой ценой? Читайте «Двери» – и все узнаете! А мы продолжаем наше путешествие.

Ребята, на старшем абонементе вместе с современными произведениями вы найдете и классическую литературу, книги авторов, которые жили в прошлом веке. Классики умели писать удивительные, мистические книги, о захватывающих приключениях! Ваше задание: на книжных полках спрятаны иллюстрации к различным произведениям; вы должны сначала найти их, а потом назвать героя, из какого он произведения, и кто автор книги? (*Ребята находят иллюстрации и отгадывают героев произведений Н. Гоголя, М. Твена, В. Астафьева, Д. Лондона, Г. Троепольского, Л. Кэрролла, Ж. Верна, А. Грина, Д. Дефо*).

Просто отлично справились с заданием! Один из героев, которого вы отгадали – несчастный моряк, искатель приключений, попал на необитаемый остров и очень хочет вернуться домой! Кто это? (*Робинзон Крузо, Даниель Дефо*).

Для его спасения нужно построить лодку! (*Мастер-класс по изготовлению бумажной лодочки*).

Итак, наше путешествие через волшебные двери подходит к концу, но нас ждет еще одна дверь, как и в книге «Двери», нас ждет еще одна история – «История Марионетки». Людвигу

удалось победить своих демонов, но победа далась ему слишком дорогой ценой – он лишился того, что было для него смыслом жизни... Глядя на то, как угасает ее друг и возлюбленный, девушка Геленка, по совету волшебного народца, решается на смелый поступок – с помощью волшебства она ценой своей красоты и молодости возвращает Людвигу утерянное. Но мы-то с вами еще по первой истории знаем, что не всегда волшебство решает все проблемы, чаще всего оно только добавляет новые... Вот и Геленка не просто потеряла свою красоту, а потеряла свободу двигаться и говорить по своей воле – она превратилась в марионетку, куклу, которой управляют другие. И только настоящая любовь может вернуть девушке прежний вид. Сможет ли Людвиг отплатить спасшей его девушке добром за добро? Ведь любовь не рождается по принуждению... Как и все истории в книге «Двери», «История Марионетки» увлечет вас совершенно необыкновенными поворотами сюжета, и, конечно же, подарит начало новой истории.

Вот и наше путешествие закончится там же, где началось. Там нас ждет музыкальное завершение нашего квеста – вперед!

Дверь № 4. Просмотр видеоролика «Отворите волшебные двери».

Благодарю вас ребята, за успешное прохождение нашего литературного квеста, за отличное выполнение заданий, за вашу эрудицию и смекалку! Вы заслужили награду! Наша библиотека и книги Тамары Крюковой и других авторов ждут вас!

Сценарий литературного квиза
«Тинейджеры расследуют»
по книге В. Сотникова «Ключи от поля чудес»

Коллектив
Детской библиотеки «ЛиК»
МАУК «ЦБС» г. Пскова

Библиотекарь:

– Здравствуйте, ребята. В нашей библиотеке осуществляется проект «Сезоны чтения с издательством «Аквилегия-М». «Аквилегия-М» – это издательство, которое печатает книги для детей и подростков. Книги выходят в различных сериях: «Школьные прикольные истории», «Лабиринт времени», «Чудеса и приключения», «Современная проза» и др.

Сегодня я представлю вам книгу Владимира Сотникова «Ключи от поля чудес» серии «Шито – крыто».

«Ключи от поля чудес» – это детективная повесть, в которой рассказывается о приключении трех друзей: Ларика, Вильки и Петича. В этой истории есть все: таинственная находка, неожиданное участие в съемках фильма, слежка за подозрительным продюсером, ночное посещение загадочного подвала старинного дворца, разоблачение преступных замыслов продюсера и поиски клада.

Для того, чтобы лучше познакомиться с главными героями этого произведения я прочитаю небольшой отрывок из повести. Первое, что нужно сделать – это разделить на две команды и придумать название для каждой из них.

Задание 1. «Снаряжение кладоискателя».

Нужно перечислить вещи, необходимые для поиска клада. Команда, выполнившая задание первой получает жетон. *(Лопата, фонарик, блокнот, карандаш, молоток, карта, рулетка, компас).*

Задание 2. Викторина «Ищем клад с писателями».

1. Кто автор детектива «Сокровища Агры»?
2. Герои какого произведения участвовали в следующем разговоре, и кто автор этого произведения?

– Слушай-ка... если мы выроем клад, что ты сделаешь со своей половиной?

– Я? Каждый день буду покупать пирожок и стакан содовой воды. Буду ходить в каждый цирк, который приедет в наш город. Уж я знаю, что мне делать, чтобы прожить весело!

3. Из какого произведения эта пиратская песня и кто его автор?

Пятнадцать человек на сундук мертвеца.

Йо-хо-хо, и бутылка рому!

4. Как звали главного героя романа «Графа Монте-Кристо» и кто его написал?

Команда, ответившая правильно на вопросы, получает жетон.

Прослушайте отрывок и приступайте к выполнению следующего задания.

– Ну вот! – воскликнула Вилька. – Опять! До чего же не люблю я такие находки!

Вздыхнув, она подняла с тропинки связку ключей. Один из них, самый большой, выглядел неуклюжим брелком для остальных...

...Петич устоял на массивную дверь и, не оборачиваясь, поманил ребят к себе пальцем. Он указал на замочную скважину под резной ручкой.

– Видите? Дай-ка сюда ключ, – протянул он руку к Вильке.

Как в свое родное гнездышко, ключ вошел в отверстие. Петич повернул его. Один раз, другой...

– Ага, попались! – раздался над ними такой резкий крик, что друзья от неожиданности присели.

Задание 3. «Слепок ключа».

Учащиеся получают пластилин и ключ и делают слепок ключа. Команда, выполнившая слепок наиболее точно и аккуратно получает жетон.

Прослушайте отрывок и приступайте к выполнению следующего задания.

При разрушении любого старинного особняка находятся какие-нибудь тайники. Всякий дворец, всякий древний дом за свою долгую жизнь накопил в себе столько секретов, что, если разрушить его дотла, что-нибудь ценное обязательно обнаружится.

Ларик снова постучал по стене. Звуки отличались друг от друга. Но полной уверенности, что в стене имеется пустота не было.

– Черт его знает, как эти клады ищут, – бормотал Петич. Все равно на месте тайника какой-нибудь знак должен быть. Надо просто обследовать стену по-внимательней.

Задание 4. «Будь внимателен».

Представители команд поочередно подходят к столику, на котором в определенном порядке расположены предметы, запоминают их. Затем школьник отворачивается – расположение вещей меняют. Выигрывает тот, кто правильно расположит предметы в первоначальном порядке.

Прослушайте отрывок и приступайте к выполнению следующего задания.

И вдруг развернулась, выпала изнутри книжки складная карта. Такого сюрприза Ларик не ждал. Вот обрадует он завтра Петича и Вильку! У них будет настоящая карта парка...С такой интереснее вести поиски. Такое будет ощущение, будто у них в руках – разгадка клада. Единственное, чего не хватает на этой карте, – маленького крестика, указывающего местонахождение сокровищ.

Задание 5. Собери пазл «Карта сокровищ».

В залах библиотеки спрятаны конверты с пазлами карт, на которых крестиком обозначен клад. Нужно найти конверты и собрать пазлы. Команда, выполнившая быстро и правильно задание, получает жетон.

Прослушайте отрывок и приступайте к выполнению следующего задания.

На тропинке с такой поверхностью, конечно же не могло остаться никаких видимых следов. Вилька подумала об этом, потому что догадалась: Остап бежит по чьим-то следам. Перед ее глазами на поворотах мелькал, как указатель, Оськин хвост – бублик.

Задание 6. «Чей след?».

Учащиеся получают рисунки следов и отгадывают кому они принадлежат. Команда, выполнившая задание правильно получает жетон.

А клад, между прочим, в гроте под ротондой, а не в сарае у ваших мошенников...из грота выносят целый ящик старинного оружия! Дуэльные пистолеты Лепажя, кинжалы с тусклыми драгоценными камнями на рукоятках, гетманская булава...

Задание 7. «Кроссворд кладоискателя».

						10.						
5.												
				6.								
8.												
						3.						
		2.										
						4.						
1.												
						Щ						
				7.								

**1. Фонарик 2. Молоток 3. Рулетка 4. Вербка 5. Компас
6. Лопата 7. Карта 8. Сундук**

Для проверки кроссворда: по вертикали под цифрой 10 должно получиться слово «сокровища».

Подведение итогов игры и награждение команды-победителя.

Библиотекарь: наша игра подошла к концу. Мы с вами сумели решить все головоломки и разгадать все тайны также, как герои детективной повести «Ключи от поля чудес». Я думаю, что мы продолжим дальнейшее знакомство с книгами издательства «Аквилегия-М».

«Terra Incognita»

Квест

*Иванова Ольга Валентиновна,
заведующая сектором социокультурных программ
Библиотеки-Центра детского чтения МАУК «ЦБС» г. Пскова*

Организатор: Все вы сегодня собрались здесь, чтобы проверить свои знания по мирам Terra Incognita. Если вспомнить, почти в каждой серии главный герой выполняет ряд заданий, которые поручает ему другой персонаж.

Так Генри из «Дарителей» выполняет задания Барса, чтобы вернуть Дары, Тео из «Макабра» выполняет задания Смерти, чтобы победить в Игре.

И сегодня, я предлагаю вам задания от двух Ветров Полночи – Каликса и Эмпирея героев книги Милы Нокс «Миднайт. Наместник ночи».

Каликс, Северный ветер – хочет испытать вашу эрудицию, вашу начитанность и умение мыслить креативно и нестандартно. Разгадав его загадки, вы получите его символ – бубенчик Северного ветра.



Затем, вас ждет задание на храбрость от Эмпирея, Южного ветра, известного своей переменчивостью и коварством. Проявив смелость – вы получите колокольчик Южного ветра.



Организатор: каждый из вас получает загадку в стихотворной форме. Исследуйте пространство библиотеки и найдите то место, которое загадано. В этом месте вы найдете некий предмет (лента с бубенцом).

Найденный предмет принесите организатору и получите следующее задание.

(Участники расходятся по библиотеке с заданиями. В случае, если участники затрудняются с выполнением заданий, им можно помочь, подсказывая отдельные элементы из зашифрованного стихотворения. Найдя ленту каждый индивидуально подходит к Организатору и получает следующее задание).

Организатор: Отлично, с первой частью задания ты справился. Выбирай карточку.

(Участник случайно вытаскивает одну из карточек).

Организатор: На этой карточки зашифровано название серии и конкретной книги. А ниже предложен шифр, который вы должны разгадать. Там зашифрованы предметы, которые вы затем должны найти в той или иной форме в библиотеке и показать организатору.

(Участники подходят к книжной выставке и разгадывают шифр. У каждого зашифрована своя книга, они не повторяются. Зашифрованные предметы могут дублироваться).

(Принести предметы можно в любом виде: принести сам предмет или сделать фотографию, в том числе фотографию предмета на иллюстрации в любой книге).

Организатор: Отлично, вы выполнили задание от Северного ветра. Теперь, когда все в сборе, я расскажу вам о том, что приготовил Эмпирей. Он прислал для вас особое блюдо. Есть его не обязательно, но, чтобы найти колокольчики Южного ветра, придется в этом блюде покопаться.

(Организатор достает чашку, внутри которой насыпаны мучные черви. Задача участников – по очереди засунуть в чашку руку и найти среди мучных червей колокольчик).

Организатор: Я горжусь вашей смелостью и решимостью. Теперь, вы владеете дарами от обоих Ветров Полночи.

Теперь каждый из вас может претендовать на титул Наместника Ночи. Также, каждый из вас получает небольшие призы, на память о нашем приключении.

(Участники получают в подарок стикеры от издательства РОСМЭН).

Задания:

Задание 1.

Зашифрованное в стихотворной форме место в библиотеке. Каждая строчка указывает на определенное место, следуя по которым участник находит конечную цель и спрятанный там предмет.

Стихотворения могут дублироваться у участников.

Каждое стихотворение пишется специально к мероприятию, отражая отдельные отличительные элементы интерьера библиотеки в настоящий момент времени.

Слева – 8 деревянных
Справа – 4 стеклянных
Ряд заканчивает глаз.
Посчитай еще 6 раз.
И ангелов печальный вид,
За спиной секрет таит.

Вернись к началу.
Посмотри.
Зеленых три и желтых три.
Один забрался меж чужих.
Укажет он на два других.
По цвету сходных, и они
Как стражи некому даны,
Что прячет твой искомый клад,
В глубине.

Запретный ход –
При двери «от»
По синей.
Ты зеленую бери.
За ней смотри –
Музейный ряд.
И между 3 и 8
Исправь ошибку.

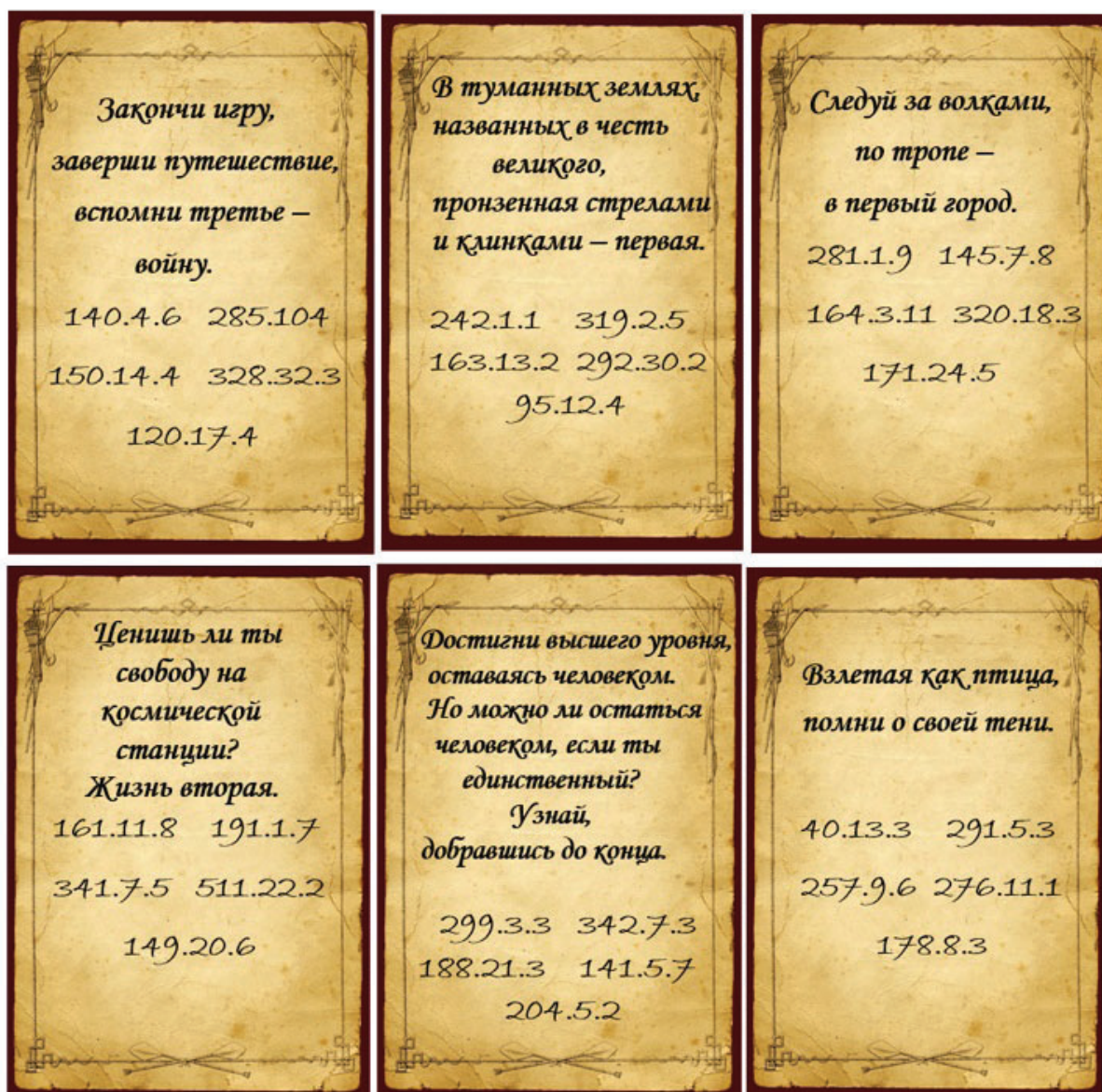
Где врата из стекла и железа
Глядят друг на друга
Меж ними стоя – гляди,
Там вдали, черепаха и лев,
Подойди.
И за *А*лой буквой
Секрет ты найди.

Ответы:

- 1 – стеллаж в читальном зале,
- 2 – между шариками на выставке в фойе,
- 3 – на старшем абонементе в отделе «искусство» в нумерованных энциклопедиях,
- 4 – за стеллажом на дошкольном абонементе,
- 5 – изображение глаза на младшем абонементе.

Задание 2.

В неявной форме в строчках зашифрованы серия и название книги из серии. Найдя книгу, участники должны разгадать шифр. Шифр состоит из – страницы, строчки и порядкового номера слова. Расшифровав все 5 слов участники должны найти в библиотеке данные предметы или их изображения. Для выполнения задания нужно принести предмет или сделать его фотографию.



Самая одинокая
история,
ее оплакивает шут.
Но может, он смеется.

73.6.2 274.16.1.
307.3.2 370.9.6
180.10.6

Следу за филином
в культурную
столицу нашей
родины.

83.22.3 192.6.6
249.4.2 242.3.5
273.9.3

Если с тобой
разговаривает
тостер, катер и
другие электроприборы,
ты – ведьма,
но не простая...

83.13.2 82.13.3
191.4.3 235.8.4
51.12.4

Взгляни на часы,
помнишь ли ты
свое имя?

161.25.4 169.7.2
16.10.4 74.9.7
156.12.5

Можешь ли ты
всегда найти выход,
путешествуя по
разным мирам?

254.17.1 95.10.5
114.13.5 166.7.3
225.18.7

Тихо крадется по
крыше зверь с когтями.
Все уже спят, но,
во льдах тайны
прошлого спят еще
слаще.

45.19.3 111.14.1
219.21.5 178.5.5
172.8.5

Вечность –
отражение в воде.

92.30.6 181.11.3
199.26.4
260.16.7 186.25.6

Взлетая в небо,
будь сильной,
как твой камень.

113.11.2 120.15.6
220.2.3 258.4.8
179.16.7

Претя о плавание,
зените
и начале конца
под черным солнцем.

176.13.8
290.23.2 73.19.5
39.13.7 132.10.4

Ответы:

1. Закончи игру, заверши путешествие, вспомни третье – войну.

Мила Нокс «Макабр. Война на восходе».

140.4.6 – камень; 285.104 – тарелка; 150.14.4 – зеркало;
328.32.3 – вода; 120.17.4 – ключ.

2. В туманных землях, названных в честь великого, пронзенная стрелами и клинками – первая.

Евгений Рудошевский «Эрхегорд. Сумеречный город».

242.1.1 – чаша; 319.2.5 – картина; 163.13.2 – кошка;
292.30.2 – кисточка; 95.12.4 – шар.

3. Следуй за волками, по тропе – в первый город.

Алла Вологжанина «Трилуние. По тропе Луны».

281.1.9 – куртка; 145.7.8 – камень; 164.3.11 – кукла;
320.18.3 – хвост; 171.24.5 – чай.

4. Ценишь ли ты свободу на космической станции? Жизнь вторая.

Варвара Еналь «Живые. Мы остаемся свободными».

161.11.8 – лист; 191.1.7 – тетрадь; 341.7.5. – шкаф;
511.22.2 – ножницы; 149.20.6 – мячик.

5. Достигни высшего уровня, оставаясь человеком. Но можно ли остаться человеком, если ты единственный? Узнай, добравшись до конца.

Ая эН «Мутангелы. Уровень САМПИ».

299.3.3 – часы; 342.7.3 – ручка; 188.21.3 – шкаф; 141.5.7 – цветы;
204.5.2 – тарелка.

6. Взлетая как птица, помни о своей тени.

Екатерина Соболев «Анима. Золотой стриж».

40.13.3 – камень; 291.5.3 – вода; 257.9.6. – гребень;
276.11.1 – железо; 178.8.3. – крылья.

7. Самая одинокая история, ее оплакивает шут. Но может, он смеется.

Александр Андерсон «Элиизум. Аликс и монеты».

73.6.2 – посуда; 274.16.1. – кукла; 307.3.2 – коробка;
370.9.6 – бабочка; 180.10.6 – паук.

8. Следу за филином в культурную столицу нашей родины.

Антон Соя «Витчхантеры. Идентификация Вики».

83.22.3 – зонт; 192.6.6 – филин; 249.4.2 – горшок;
242.3.5 – телевизор; 273.9.3 – крыс.

9. Если с тобой разговаривает тостер, катер и другие электроприборы, ты – ведьма, но не простая...

Марина Дробкова «Техноведьма. Имперский марш».

83.13.2 – червяк; 82.13.3 – шарик; 191.4.3 – линейка;
235.8.4 – кружка; 51.12.4 – кран.

10. Взгляни на часы, помнишь ли ты свое имя?

Наталья Щерба «Часодеи. Часовое имя».

161.25.4 – конфеты; 169.7.2 – зеркало; 16.10.4 – рыбы;
74.9.7 – грибы; 156.12.5 – шар.

11. Можешь ли ты всегда найти выход, путешествуя по разным мирам?

Алека Вольских «Мироискатели. Паутина Старого города».

254.17.1 – ангел; 95.10.5. – ковер; 114.13.5 – телевизор;
166.7.3 – тигр; 225.18.7 – бутылка.

12. Тихо крадется по крыше зверь с когтями. Все уже спят, но тайны прошлого спят еще глубже.

Евгений Гаглов «Пардус. Бегущий в ночи».

45.19.3 – цветок; 111.14.1 – пакет; 219.21.5 – гардероб;
178.5.5 – принтер; 172.8.5 – часы.

13. Вечность – отражение в воде.

Елена Булганова «Вечники. Книга воды».

92.30.6 – медаль; 181.11.3. – тарелка; 199.26.4 – чай;
260.16.7 – тетрадка; 186.25.6 – ангел.

14. Взлетая в небо, будь сильной, как твой камень.

Марина Ясинская «Авионеры. Сердце летного камня».

113.11.2 – фонарь; 120.15.6. – шарф; 220.2.3 – газета;
258.4.8 – папка; 179.16.7 – медведь.

15. Третья о плавание, зените и начале конца под черным солнцем.

Диана Ибрагимова «Сетерра. Зенит затмения».

176.13.8 – камень; 290.23. 2 – украшение; 73.19.5 – листья;
39.13.7 – шарф; 132.10.4 – шарик.

«Петровские потехи»

Развлекательно-познавательный час

Ефимова Елена Николаевна,

заведующая Библиотекой «Диалог» МАУК «ЦБС» г. Пскова

Добрый день, ребята! В этом году празднуется один большой юбилей одного из правителей Российского государства. Может быть, вы знаете, о ком я? (*Ответы детей*). 350 лет исполняется Петру Первому.

Россия во время его правления совершенно меняла свой облик: строились новые города, возводились новые заводы, прокладывались каналы, дороги. Реформированная и хорошо вооруженная армия нанесла поражение шведским войскам, завоевавшим всю Северную Европу. Молодой российский флот вышел в Балтийское море и разгромил сильную шведскую эскадру. Деятельным организатором и руководителем всей этой работы был Петр I. Человек это был огромной воли, видевший с детства старые русские традиции и обычаи иностранцев и выбравший совершенно новый путь в своих «славных делах».

Но разговор у нас сегодня не о петровских делах, а о развлечениях. Император развлечения любил и обладал живым чувством юмора. Например, как-то в придворном театре обещали огромное представление, народ собрался, а перед зрителями опустился транспарант «Первое апреля».

Петр рассмеялся и предложил всем расходиться, поскольку режиссер всех обдурил. Петр Великой прекрасно играл в шахматы и шашки, токарил, танцевал, охотился и так далее. Но самым любимым развлечением Петра было мореплавание.

(Зачитывается цитата из книги А. Е. Зарина «Царские развлечения и забавы за 300 лет» о соревнованиях на Неве после вскрывшегося льда и знакомство детей с картой игры-бродилки).

На карте устья Невы для команд есть две дорожки шагов. А продвигаться каждая команда будет, отвечая на задания. А также мы выберем независимого арбитра, который будет решать, сколько

шагов заработала в конкурсе каждая команда (учитель или другой взрослый выбирается судьей).



Конкурсы:

Блиц-опрос:

1. Чьим сыном был Петр? (Алексея Михайловича).
2. На царство венчали двух братьев. Кто это были? (Иван V и Петр I).
3. Где жил Петр I с матерью? (В подмосковном селе Преображенское).
4. Как назывались первые гвардейские полки, созданные Петром I? (Преображенский и Семеновский).
5. Что означает фраза «прорубить окно в Европу»? (Обеспечить выход России к Балтийскому морю).

Маскарады и театр:

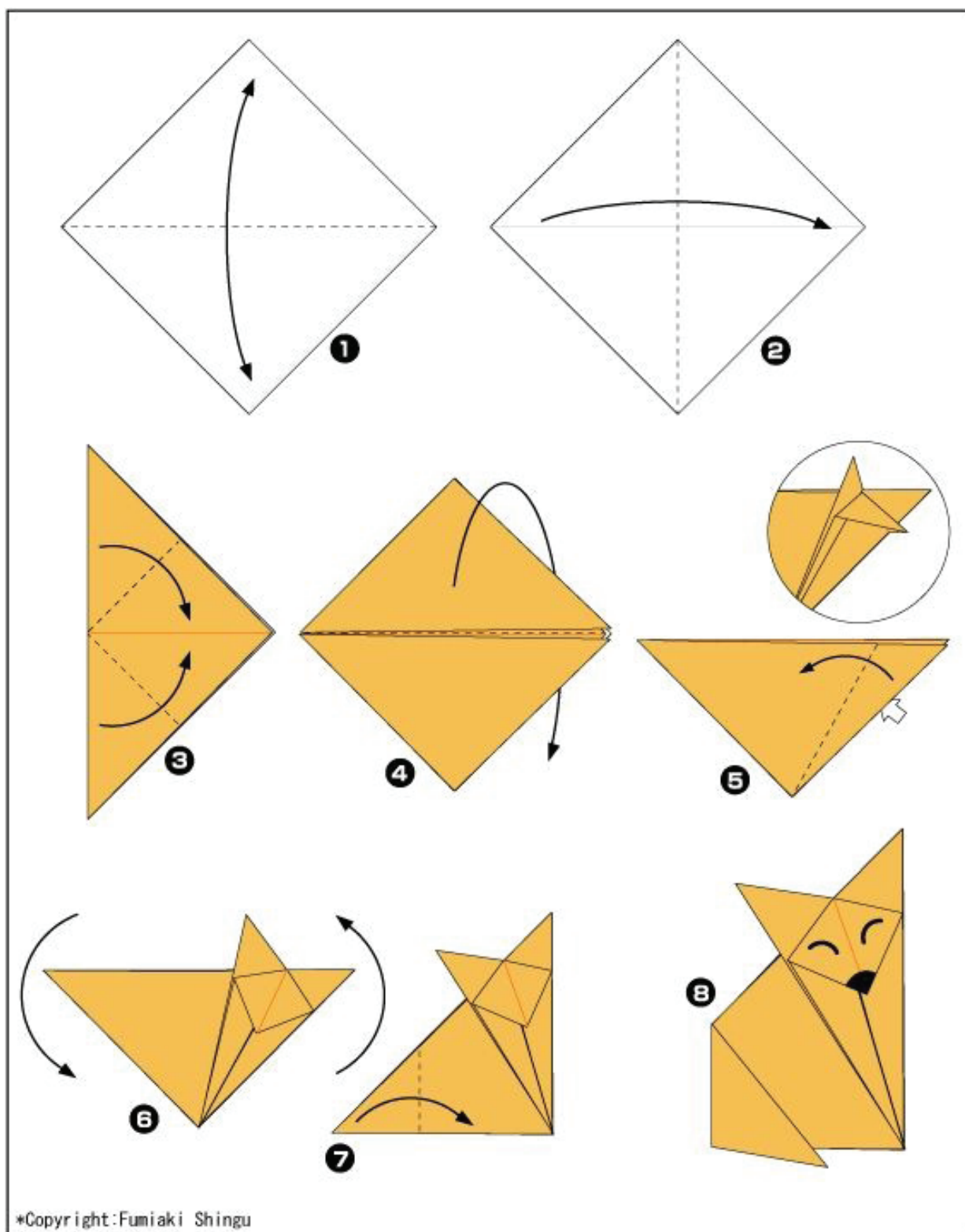
(Зачитывается цитата из книги А. Е. Зарина «Царские развлечения и забавы за 300 лет» о введенных Петром ассамблеях).

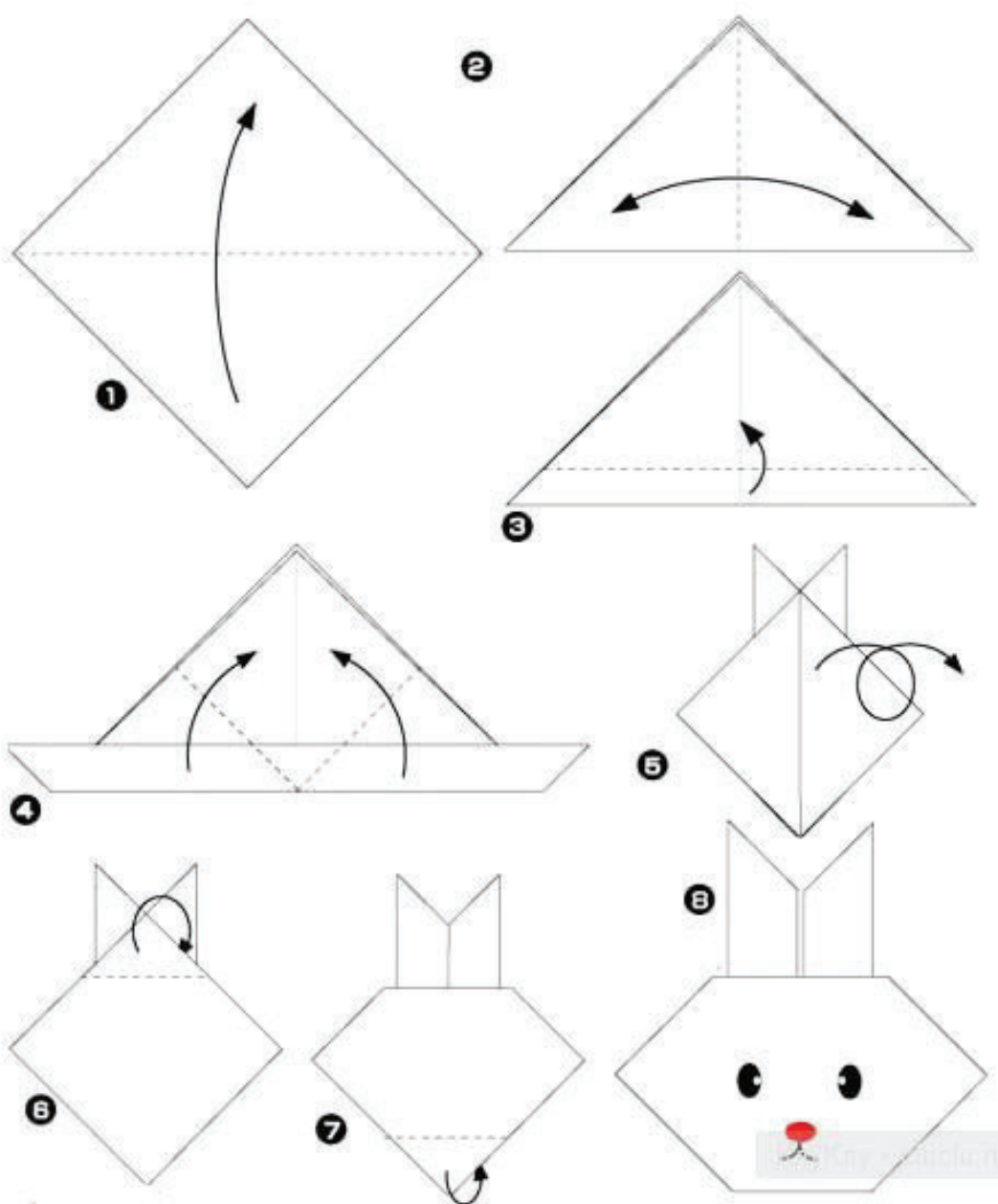
Командам нужно изобразить сценку на балу. Время подготовки – 5-8 минут, выступление – 1-2 минуты.

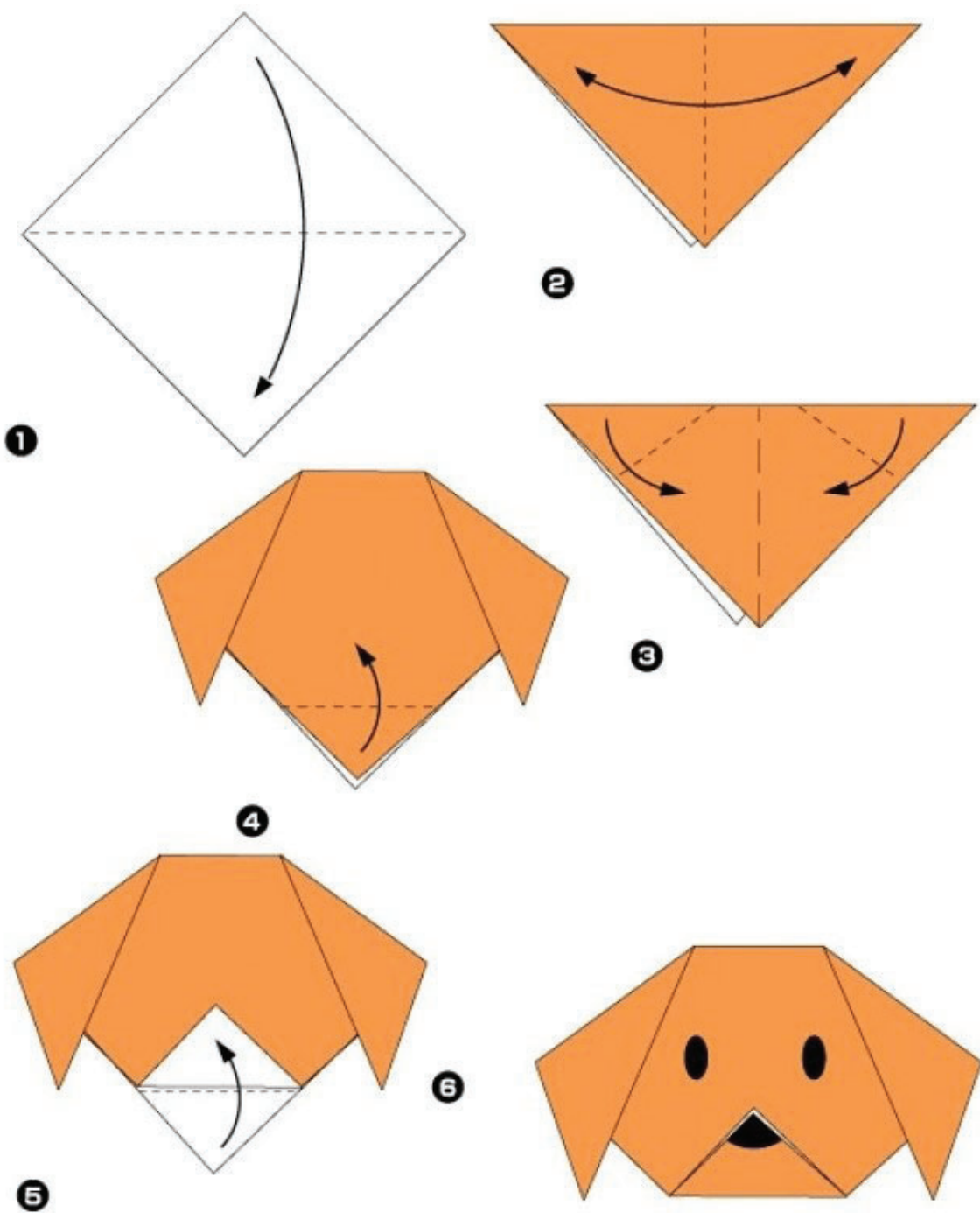
Токарное дело:

(Зачитывается цитата из книги А. Е. Зарина «Царские развлечения и забавы за 300 лет» о работе Петра за токарным станком).

Детям предлагается сложить по инструкции три фигурки-оригами разной сложности, каждая из которых оценивается отдельно.

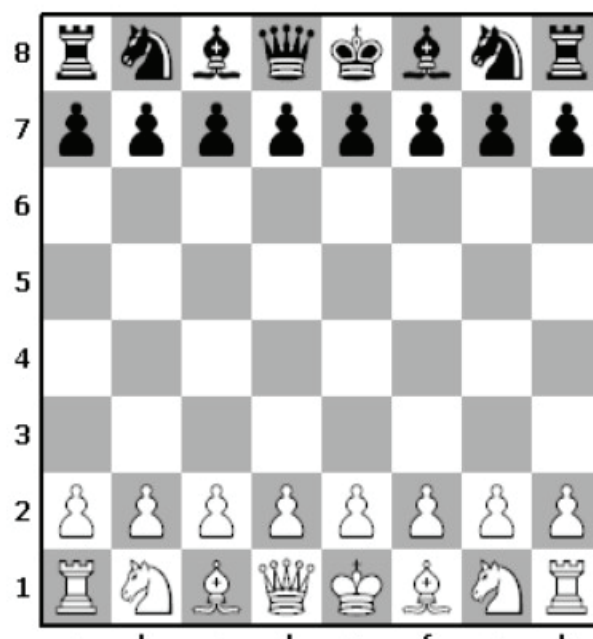
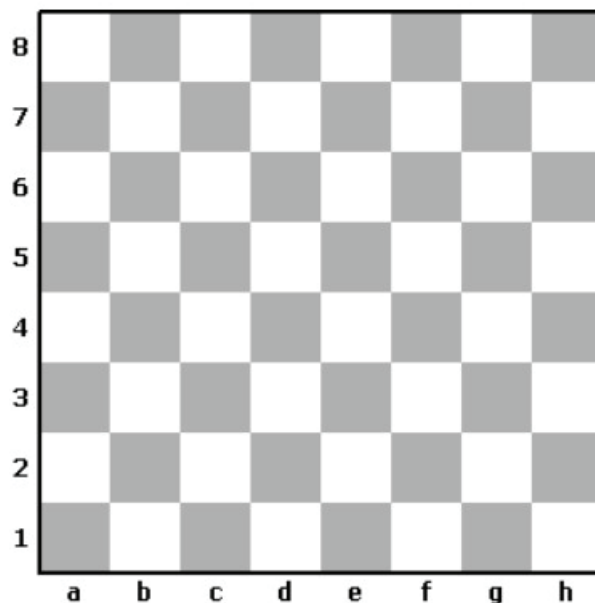






Шахматы и шашки:

(Каждой команде выдается лист с пустым полем и начальным положением шахмат, а также лист для ответов на вопросы).



Сколько белых полей в одной вертикали шахматной доски? (4)

Сколько чёрных полей в любой белой диагонали шахматной доски? (0)

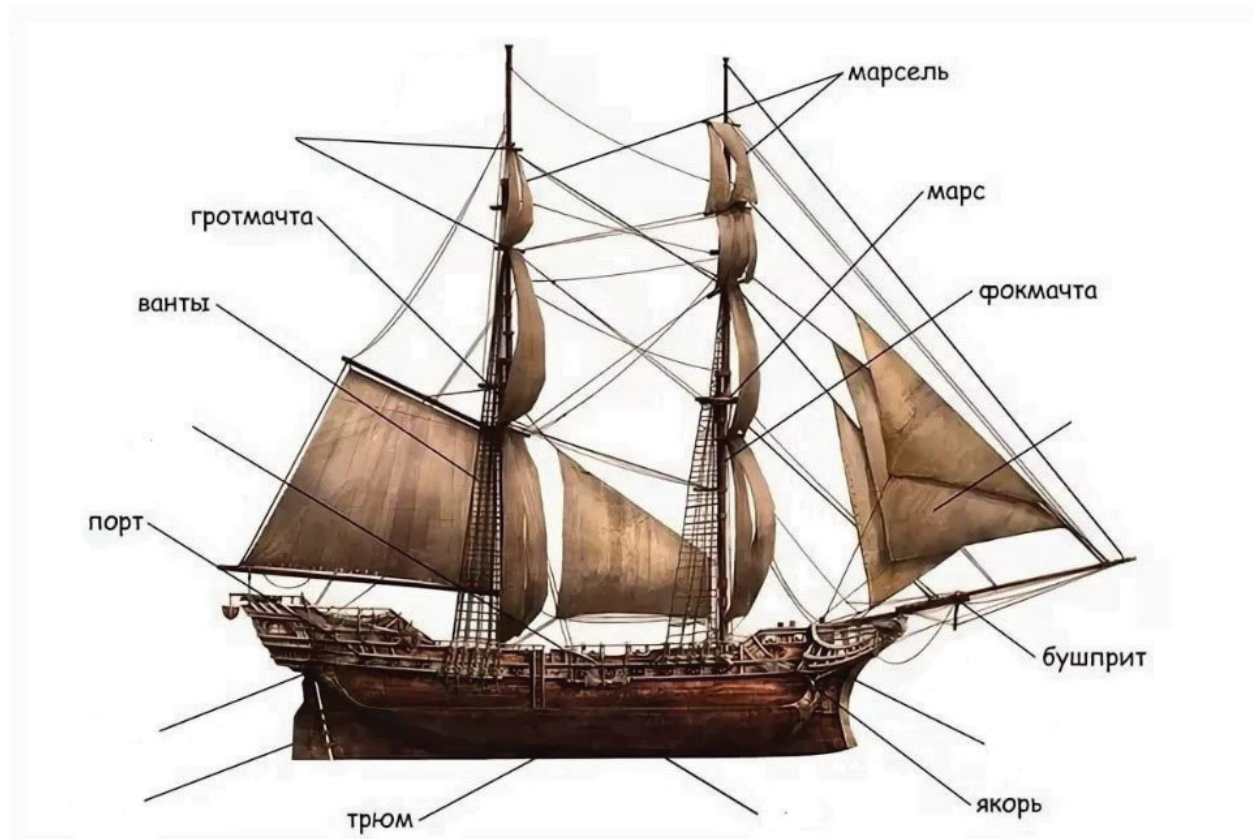
На шахматной доске расставлено начальное положение. Сколько чёрных пешек расположено на одной вертикали? (1)

Сколько белых пешек расположено на второй горизонтали? (8)

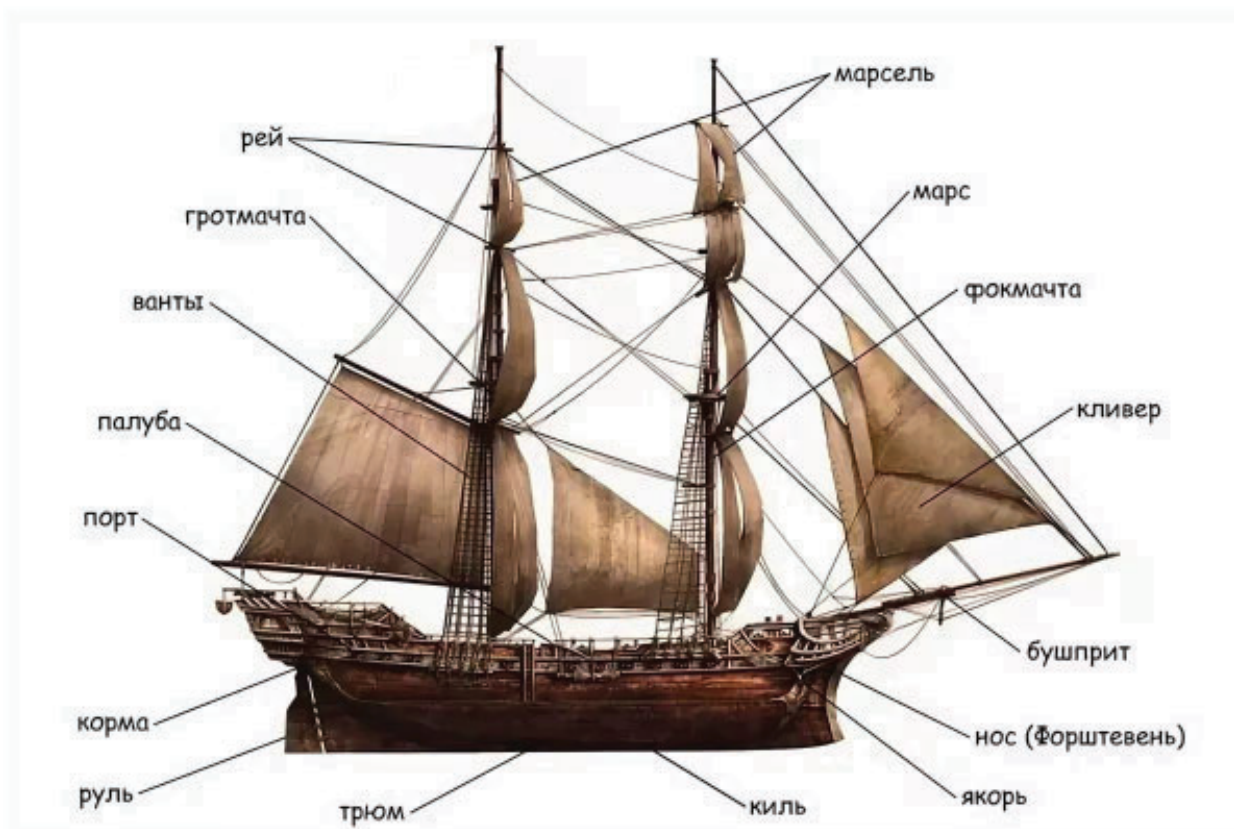
(Ответы собираются, судья их проверяет и выставляет оценку шагов).

Лодки и парусники:

(На выданных схемах нужно расставить верно недостающие названия частей корабля).



Проверочный рисунок:



Если необходимо добрать шагов для завершения игры, команде дается бонусный конкурс «Морской блиц»:

1. Он, как рядовой в пехоте,
Служит рядовым в Морфлоте.
Не привык он вешать нос!
Он в тельняшке! Он – ...
2. Он морской, но добрый волк,
В синем море знает толк.
Приводил во много стран
Свой корабль...
3. Он на мостике стоит
И в бинокль морской глядит,
Не страшит девятый вал –
Крепко держит он штурвал.
Он на судне – царь и пан.
Кто же это? ...
4. Закрепляют ловко тросы,
Драят палубу матросы –
На борту у них аврал!
– Моряки, вы гостя ждете?
– Да! Главнейшего на флоте!
Едет в гости...
5. Он и повар, и моряк.
Звать его скажите как?
Все по-флотски, кашу, сок
Приготовит вкусно...
6. Кто готовит все по-флотски:
Макароны, борщ и клецки,
Кашу, блинчики, компот,
Кухню камбузом зовет?
Приготовит пищу в срок
Корабельный повар – ...
7. Если этот флот военный,
То тогда уж непременно
На судах его матросы
С ленточками это носят.

8. Куртки моряков из ваты
Называются...
9. Носит офицер-моряк
Строгий, форменный пиджак,
И не важно звание.
Как пиджака название?

И вот корабли наших команд преодолели островки и вышли в Неву!

Заключение. Несколько советов организаторам игр.

Организация игр и мероприятий – процесс многоэтапный, предусматривающий учет многочисленных деталей и вопросов.

Важно четко представлять для себя цель, форму, время и место проведения игрового мероприятия.

Организатору хорошо иметь сценарий (план) проведения мероприятия с расчетом времени на каждую его часть (вступительная, основная, подведение итогов, награждение).

Заранее нужно составить список необходимого инвентаря и оборудования, обеспеченность необходимыми материалами, продумать призовой фонд, вопрос моральной и материальной оценки труда детей. Кроме того, важен вопрос подготовки ведущих, помощников организаторов на этапах игры, лиц, ответственных за музыкальное сопровождение, осуществление судейства и т.д.

Если попытаться перечислить вопросы и проблемы, которые предстоит решить организатору любого игрового мероприятия, то получится перечень из 10 слов:

- участники,
- задания,
- критерии,
- жюри,
- призы,
- ведущий,
- реквизит,
- техника,
- помещение,
- зрители.

При организации любой игры эти вопросы необходимо решить, но доли их важности в зависимости от выбранной организаторами формы проведения мероприятия будут разными. Например, в шуточной игровой программе, ориентированной на развитие общего кругозора игроков, можно меньше внимания уделить реквизиту, а в случае, если игра не построена на соревновательном моменте, то роль жюри при ее проведении сводится к нулю.

Перед проведением любой игры ее надо вначале объяснить участникам. Порядок объяснения правил игры детям может быть таким:

- название игры и ее краткая характеристика (например: в этой игре важна не только скорость, но и наблюдательность, как у настоящих разведчиков);
- каковы роли играющих, их исходные характеристики (например: команды стартуют одновременно, но с разных этапов игры);
- общий ход игры и цель, к которой должны стремиться играющие (например: преодолев все этапы игры и набрав как можно большее количество баллов, команды бегут к финишу);
- чем заканчивается игра (после того, как финишируют все участники, будут подведены итоги и состоится награждение победителей).

Обговорите условия выполнения игровых заданий и объясните условия их выполнения (например: время выполнения задания на этапе – 5 минут, передвигаться можно только по нарисованным на асфальте следам и т.д.).

Также должны быть оговорены условия, связанные с техникой безопасности, и особые условия, отражающие условия вида и формы проведения игрового мероприятия.

Для командных игр требуется распределить участников по командам. Это происходит путем расчета игроков на «первый, второй, третий», методом разделения парных понятий, данных каждому игроку организатором (гвоздь-молоток, ромашка-гвоздика, грач-ворона), объединение согласно жетонам разного цвета, выданным организаторами и т.д.

В играх с водящим можно выбрать несколько способов его выбора: по желанию ребенка, по жребию, по выбору большинства, по считалке, по результатам предыдущей игры (если это заранее было оговорено как условие) или все играющие в порядке очереди.

После объяснения правил игры спросите, все ли понятно детям, при необходимости объясните еще раз или покажите отдельные моменты игры, обговорите сигналы, которые будут свидетельствовать о тех или иных моментах (например: свисток – конец игры, поднятие флажка вверх – готовность команды дать ответ).

Во время игры следует наблюдать за состоянием играющих. Лучше закончить игру, пока еще играющие не пресытились ей, но уже заметно устали. Несколько минут нужно предусмотреть на организованное завершение игры: подведение итогов, необходимые разъяснения, приведение в порядок игровой площадки.

Для детей очень значим момент окончания игры, распределения мест, но еще более значимо для них внимание со стороны ровесников, организаторов, возможность самоутверждения и высокой оценки в их глазах. Поэтому в завершение мероприятия всегда следует найти несколько минут не только для награждения победителей, но и для словесного поощрения, похвалы, поддержки всех участников. Общий тон обсуждения итогов игры должен быть ободряющим, доброжелательным, вселяющим уверенность в новых достижениях.

ИГРОВЫЕ ПРАКТИКИ РАБОТЫ С КНИГОЙ

Информационно-методический сборник

Корректор В. А. Павлова

Подписано в печать 21.07.2022 г.

Бумага офсетная. Формат 60/90 1/16 Усл. печ. л. 4,75

Гарнитура Times New Roman.

Заказ № 2305. Тираж 10 экз.

ГБУК «ПСКОВСКАЯ ОБЛАСТНАЯ
УНИВЕРСАЛЬНАЯ НАУЧНАЯ БИБЛИОТЕКА ИМ. В. Я. КУРБАТОВА»
180000, г. Псков, ул. Профсоюзная, д. 2
Тел: 8(8112) 72-84-01