

Сценарий литературной игры-конкурса «Книжные жмурки»

Цели:

- популяризация детской литературы;
- повышение статуса книги;
- пробуждение интереса к чтению.

Задачи

- развитие читательских навыков учащихся;
- расширение читательского кругозора;
- умение активно проявлять свои способности, работать в команде.

Возрастная категория: 4-5 класс

Оборудование: проектор, ноутбук, слайдовая презентация, книги русских и зарубежных писателей по количеству учащихся в классе.

Предварительная работа.

- Согласно списка (Приложение №1) отбираются книги русских и зарубежных авторов, соответствующие возрастной категории;
- обложка каждой книги обертывается плотной бумагой;
- выбирается с помощью закладки нужная страница книги и отмечается отрывок для прочтения;
- готовится презентация по книгам, участвующим в игре (не обязательно).

Ход мероприятия.

1. Организационный момент

- класс делится на 3 команды (можно по колонкам);
- команды придумывают название;
- проводится жеребьевка.

2. Вступительное слово библиотекаря (учителя).

Ребята, вы все умеете хорошо читать. К этому времени прочитали много интересных и увлекательных произведений различных авторов. Кто-то больше любит сказки, кто-то приключения, кто-то фантастику. Сегодня вы сможете показать свои знания в области литературы, а также проявить умение работать в коллективе. Итак, давайте начинать.

3. Правила игры-конкурса

- участник команды, начинающей игру первым, выбирает книгу и открывает на странице с закладкой;
- читает отрывок произведения;
- команда, читающего участника игры, пытается отгадать произведение (желательно и автора) с трех попыток;
- если команда правильно отгадывает произведение, то получает жетон;
- если команда ошиблась или не угадала произведение, то право отгадать переходит к двум другим командам, они также имеют возможность заработать призовой жетон.
- далее вступает в игру, согласно жеребьевке, участник следующей команды.

- игра может продолжаться, пока все участники трех команд не прочтут отрывки из предложенных книг.

Для наглядности и лучшего восприятия информации после каждой правильно отгаданной книги, показывается слайд презентации с автором, названием и обложкой отгаданной книги.

Подведение итогов.

Команда, набравшая наибольшее количество жетонов становится победителем игры и ей присваивается звание «Книгочей».

Приложение №1

СПИСОК КНИГ

1. АЛЕКСАНДР ВОЛКОВ «ВОЛШЕБНИК ИЗУМРУДНОГО ГОРОДА»
2. НИКОЛАЙ НОСОВ «ПРИКЛЮЧЕНИЯ НЕЗНАЙКИ И ЕГО ДРУЗЕЙ»
3. РЕДЪЯРД КИПЛИНГ «МАУГЛИ»
4. ЛЬЮИС КЭРРОЛЛ «ПРИКЛЮЧЕНИЯ АЛИСЫ В СТРАНЕ ЧУДЕС»
5. ЛАЗАРЬ ЛАГИН «СТАРИК ХОТТАБЫЧ»
6. АСТРИД ЛИНДГРЕН «КАРЛСОН, КОТОРЫЙ ЖИВЕТ НА КРЫШЕ»
7. ЭДУАРД УСПЕНСКИЙ «ДЯДЯ ФЁДОР, ПЕС И КОТ»
8. ВАЛЕРИЙ МЕДВЕДЕВ «БАРАНКИН, БУДЬ ЧЕЛОВЕКОМ!»
9. ГЕННАДИЙ ОСТЕР «ВРЕДНЫЕ СОВЕТЫ»
10. ТУВЕ ЯНССОН «ШЛЯПА ВОЛШЕБНИКА»
11. ДЖАННИ РОДАРИ «ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЧИПОЛЛИНО»
12. ВИТАЛИЙ БИАНКИ «ЛЕСНЫЕ ДЕТЁНЫШИ»
13. АЛЕКСАНДР СЕРГЕЕВИЧ ПУШКИН «СКАЗКА О ЦАРЕ САЛТАНЕ»
14. НИКОЛАЙ НОСОВ «ЗАТЕЙНИКИ»
15. ВИКТОР ДРАГУНСКИЙ «ДЕНИСКИНЫ РАССКАЗЫ»
16. ЛИДИЯ ЧАРСКАЯ «ЗАПИСКИ МАЛЕНЬКОЙ ГИМНАЗИСТКИ»
17. ХАНС КРИСТИАН АНДЕРСЕН «СТОЙКИЙ ОЛОВЯННЫЙ СОЛДАТИК»
18. МАРК ТВЕН «ПРИКЛЮЧЕНИЯ ТОМА СОЙЕРА»
19. БРАТЯ ГРИММ «ГОСПОЖА МЕТЕЛИЦА»
20. ВАЛЕНТИН КАТАЕВ «СЫН ПОЛКА»
21. АСТРИД ЛИНДГРЕН «ЛЕППИ ДЛИННЫЙ ЧУЛОК»
22. НИКОЛАЙ НОСОВ «ФАНТАЗЁРЫ»
23. СОФЬЯ ПРОКОФЬЕВА «ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЖЕЛТОГО ЧЕМОДАНЧИКА»
24. ВИТАЛИЙ ГУБАРЕВ «КОРОЛЕВСТВО КРИВЫХ ЗЕРКАЛ»
25. АРКАДИЙ ГАЙДАР «ТИМУР И ЕГО КОМАНДА»
26. ЭРИН ХАНТЕР «КОТЫ-ВОИТЕЛИ»
27. ЭЛИНОР ПОРТЕР «ПОЛИАННА»