

## Методическая разработка игра-викторина

### «Путешествие по произведениям Крапивина В.П.»

**Актуальность:** Игра-викторина является самой интересной и познавательной деятельностью. В игре проявляются индивидуальные особенности, интеллектуальные возможности, склонности и способности детей. Используя игру-викторину, как метод обучения во внеурочной деятельности, можно привлечь детей к самостоятельному чтению и изучению произведений. Игра организует, развивает учащихся, расширяет их познавательные возможности, воспитывает личность. Данная методическая разработка предназначена для обучающихся в возрасте 10-12 лет.

**Цель:** приобщить обучающихся к изучению современной детской литературе на примере произведений выдающегося детского писателя В.П. Крапивина.

#### **Задачи:**

- развивать организованность обучающихся, интеллектуальные способности, умение быстро находить правильные решения;
- выявление и развитие творческого потенциала школьников, расширение кругозора детей.

#### **Планируемые результаты:**

##### 1. Предметные:

- формирование представлений о писателе В.П. Крапивине и его творчестве; знакомство с некоторыми произведениями автора;

##### 2. Личностные:

- воспитание способности к переживанию и сопереживанию, стимулирование познавательного интереса;

##### 3. Метапредметные:

- развитие коммуникативных способностей учащихся, а также умения работать в команде.

**Участники:** обучающиеся 5-6 классов.

#### **Учитель:**

- Книга учит нас быть добрее, мягче друг к другу, учит милосердию, сочувствию. Она становится нашим верным другом в сложный момент, когда надо найти то единственное решение, которое поможет выйти из сложившейся ситуации. А художественная книга заставляет нас совершать удивительные путешествия в свой мир. Мы переживаем вместе с героями, радуемся их счастью, страдаем вместе с ними и ждём благополучного конца. Сегодня мы с вами совершим путешествие в творчество Владислава Крапивина.

- Мы поиграем с вами в игру-викторину. В процессе игры мы посмотрим, насколько хорошо вы знаете произведения В.П. Крапивина.

- Начнем нашу игру.

-А теперь о правилах нашей игры. Игра – викторина состоит из 6 этапов. Обучающиеся 5 класса делятся на две команды. За прохождение каждого этапа команде выдается определенное количество жетонов, а по их количеству записываются баллы. После прохождения всех этапов подсчитывается общее количество баллов. Та команда, которая набрала наибольшее количество очков, побеждает в нашей игре.

### **1 этап - «Командор»**

- Блиц-опрос по биографии В. Крапивина. За каждый правильный ответ – один жетон.

1. В каком городе родился Владислав Петрович Крапивин? (*г. Тюмень*)

2. Где прожита большая часть его жизни? (*г. Екатеринбург*)

3. Кем были его родители? (*педагоги*)

4. Любимый писатель В.П. Крапивина? (*Паустовский К.Г.*)

5. Название детской организации, созданной Крапивиним, которой он руководил в течение 30 лет? (*Каравелла*)

6. Кто чаще всего является героями произведений Крапивина? (*Мальчишки*)

7. Как называли и до сих пор часто называют Крапивина его ученики? (*Командор*)

8. Имя старшего сына В.П. Крапивина, являющегося иллюстратором произведений отца? (*Павел*).

9. Имя младшего сына Крапивина? (*Алексей*)

10. Любимый жанр Крапивина? (*повесть*)

11. Какой поэтический образ присутствует не только в жизни Крапивина, но и его питомцев и героев книг? (*море*)

### **2 - этап «Творчество Командора»**

- Я буду давать вам краткое описание произведения В.П. Крапивина, а вы должны отгадать название. За каждый правильный ответ – 1 жетон.

1. Когда в детском лагере отдыха решили устроить турнир лучников, Володе Новосёлову достался в оруженосцы ничем не примечательный Кашка из младшего отряда. Володя сначала даже расстроился. Но не отказываться же из-за этого от рыцарского турнира! А потом оказалось, что Кашка – настоящий друг, а в настоящей дружбе возраст значения не имеет. Повесть, написанная

Владиславом Крапивинным в 1965 году, и сейчас читается на одном дыхании, ведь в ней говорится о том, из чего сделаны мальчишки и девчонки. («Оруженосец Кашка»).

2. Главный герой рассказа-мальчик Алька, которому 7 лет. Его маленькая душа наполнена романтикой, а сам он очень любит сказки. У него есть старшая сестра Марина, с которой у них часто возникают ссоры.

У Альки было любимое место, где он любил находиться в одиночестве и отдыхать. Это место было возле красивой березы, однажды её хотели даже срубить, но к счастью она до сих пор там. Мальчик, как и все дети, хотел иметь верного друга, и вскоре он знакомится с мальчиком. Это был Вася, вместе они жили в лагере, спали на соседних кроватях. Потом Вася перевели жить в другое место («Брат которому семь»).

3. Фаддейка Сеткин рассказывает о том, что на Марсе есть такая примета: если человек кого-нибудь предал, от него уходит любимый конь. Ещё он рассказывает, что был юнгой у Беллинсгаузена на шлюпе "Восток" и что недавно провёл ночь на колокольне над городом, а на рассвете кричал петухом. Правда ли его рассказы, так похожие на сказку, или самые настоящие сказки, пусть каждый решает сам. Только не забывайте, что мальчишки могут многое. («Оранжевый портрет с крапинками»).

4. Невозможно угадать, когда ударит молния. Она всегда бьёт слепо и неотвратимо. Именно так, неожиданно, приходит беда. Как выстоять в трудную минуту? Как остаться самим собой, не предать, найти силы помочь другому в тот миг, когда самому приходится туго? На такие вопросы должен ответить герой романа Владислава Крапивина "Журавлёнок и молнии". Это книга о дружбе и первой любви, о поиске своего пути, о верности и предательстве, о том, что в жизни всегда есть выбор и только от тебя самого зависит, каким он будет. («Журавленок и молнии»).

5. Рома Смородкин может всё, что и его сверстники: он учится, помогает по дому, играет, мастерит и замечательно рисует. Но несколько лет назад страшный случай усадил его в инвалидное кресло, наверное, только поэтому у него до сих пор нет настоящего друга. А друг - это иная жизнь, где может случиться всё. Дружба сразу похожа и на полёт, и на сон, и на тайну - на невозможное. («Самолет по имени Сережка»).

6. За потрёпанной книгой, в кресле сидел мальчик. Отец нервно хрустел пальцами и ругал его. Мальчика звали Женька, но все называли его Джонни. Рассерженному отцу мальчик пытался доказать свою невиновность.

Весь спор разгорелся из-за того, что Джонни нагрубил учительнице. Все дело в том, что мальчик упорно не хотел состригать свои волосы, ведь на носу был праздник - Неделя детской книги. Джонни хотел быть мушкетёром, а них, как известно, не бывает стриженных затылков («Мушкетер и фея»).

### 3 этап - «Опиши героя»

- Перед вами описания героев повести «Тополиная рубашка». Догадайтесь по описанию, о каком герое идет речь, и запишите его имя или фамилию. За каждый правильный ответ – 1 жетон.

Описание героя повести	Имя героя
<i>«Тощий, цыганистый, известная личность из большого двора на улице Запольной...»</i>	
<i>«Низкорослый мужичок с круглым животиком, лысоватый, с дряблыми щеками. У него были заплывшие глазки и мясистый нос...»</i>	
<i>«Не злая, но при каждом удобном случае говорила, что «робяты – как котяты, ума ни на грош, а писку цельный ковш, и учить вас уму-разуму надо не как в школе, а по-старому...»</i>	
<i>«Тощий, длинный, мятый. С острым вытянутым лицом и горбатым, скособоченным носом. Только прическа его с пробором была аккуратная, даже прилизанная...»</i>	
<i>«Рябая высокая тетка – жила одиноко – муж погиб в войну, детей у нее не было...»</i>	
<i>«Здоровый розовый дядька с редкими белобрысыми волосками. Он заведовал ветеринарной лабораторией...»</i>	

### 4 этап - «Угадай-ка»

Практически невозможно представить произведения Крапивина без рисунков Евгении Стерлиговой. "Голубятня на желтой поляне", "В ночь большого прилива", цикл "В глубине Великого кристалла", многие другие вещи были проиллюстрированы этой замечательной художницей.

Я буду показывать вам иллюстрацию к произведению, а вы должны сказать его название. За каждый правильный ответ – 1 жетон.

### 5 этап – «Собери пазлы по произведением В.П. Крапивина»

Перед вами литературный пазл иллюстрация к произведению «Тополиная рубашка». (Предварительно распечатанная иллюстрация разрезается по прямым линиям на 10 частей). Ваша задача собрать пазл в течение трех минут. За правильное выполнение задания – 5 жетонов.

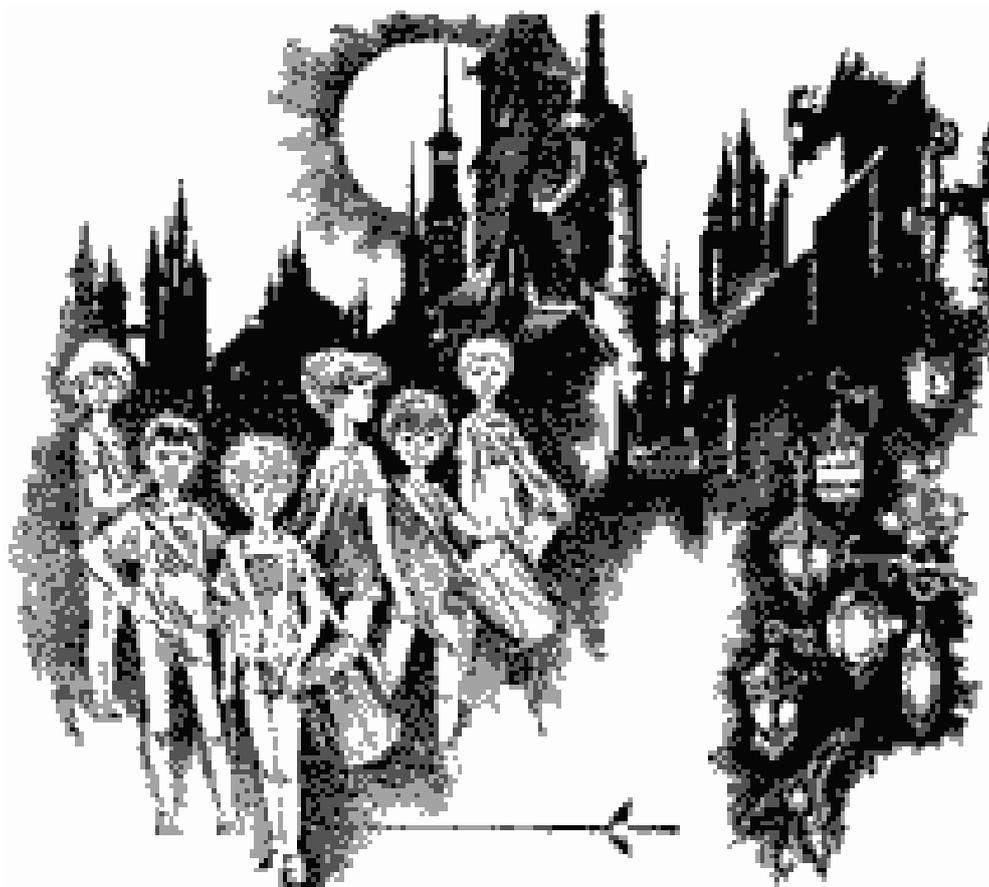
## **6 этап – «Портрет»**

Обучающимся необходимо нарисовать одного из героев произведений В.П. Крапивина.

**Подсчитываются очки и награждение команд.**

### **Учитель:**

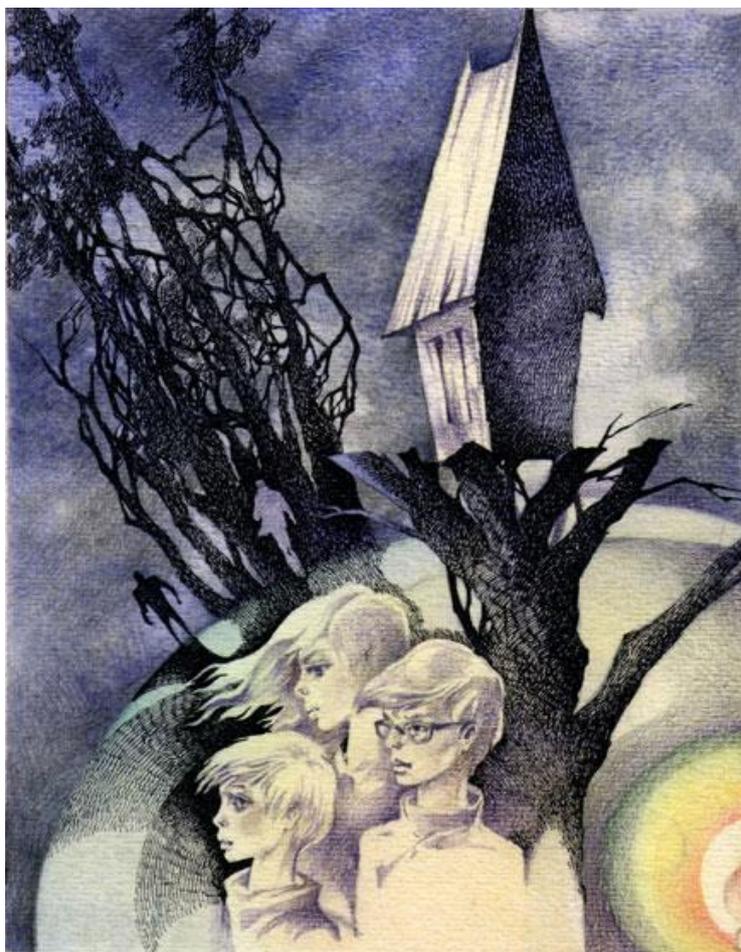
- Книжки! Это действительно надёжные друзья. Таких друзей вы можете найти в произведениях В.П. Крапивина. Ведь каждый из вас - мечтатель и фантазёр, который днем играет и общается с друзьями, а ночью ему снятся многоэтажные сны и случаются с ним невероятные истории. Ребята! Спасибо за игру и вашу увлеченность чтением!



**«В ночь большого прилива»**



**«Валькины друзья и паруса»**



**«Голубятня на жёлтой поляне»**



«Тополиная рубашка»