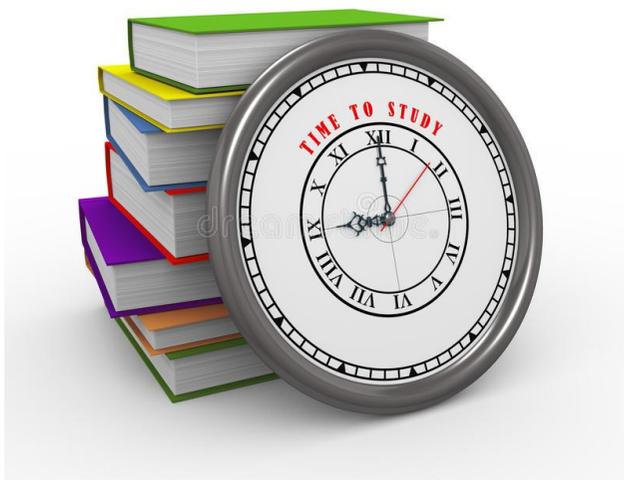


Управление культуры, спорта и молодежной политики
администрации Яковлевского городского округа
Муниципальное бюджетное учреждение культуры
«Централизованная библиотечная система
Яковлевского городского округа»
Методико-библиографический отдел

12+

**Методические рекомендации
по организации библиотечного
обслуживания населения в библиотеках
Яковлевского городского округа
в вечернее время**



Строитель, 2021

ББК 91.9
М 54

Составитель **Т. А. Сергеева**, заведующая методико-библиографическим отделом

М 54 Методические рекомендации по организации библиотечного обслуживания населения в библиотеках Яковлевского городского округа в вечернее время / Муниципальное бюджетное учреждение культуры «Централизованная библиотечная система Яковлевского городского округа»; Методико-библиографический отдел ; составитель Т.А. Сергеева; оформление Т. С. Лаздовская. – Строитель, 2021. – 48 с.

МБУК «Яковлевская ЦБС», 2021

Методические рекомендации по организации библиотечного обслуживания населения в библиотеках Яковлевского городского округа в вечернее время

Согласно Модельному стандарту деятельность современной библиотеки должна базироваться на признании неотъемлемого права всех жителей страны на качественное, своевременное, адекватное предоставление им запрашиваемой (требуемой) социально-значимой информации, способом получения которой является специально организованное библиотечно-информационное обслуживание.

В связи с этим для соответствия библиотеки Модельному стандарту совершенно недостаточно обновления материально-технической базы библиотеки – необходим целый комплекс мер по реформированию систем работы, методов и подходов к работе с читателями.

Важнейшей задачей современной библиотеки является развитие устойчивого, осознанного интереса к чтению, расширение читательского и культурного кругозора, поддержка престижа чтения посредством применения инновационных форм работы.

Разговор о работе библиотеки в вечернее время — это фактически разговор о доступности для людей пространства и ресурсов библиотеки.

Создавая пространство, в котором человек может одновременно приобрести и информацию, и социальные связи, и перспективы для работы, и увлечения, библиотека неизбежно входит в ежедневное расписание местных жителей.

Режим работы библиотеки должен соответствовать потребностям местного сообщества, учитывать рабочее и свободное время разных категорий населения. Так, если пожилые жители, как показывает практика, любят приходить в библиотеку в утреннее время, когда они посещают различные институты, необходимые им для решения своих повседневных проблем, то у большей части молодежи

свободное время – это вечер после учебы, работы.

Поэтому режим работы центральной библиотеки должен быть таким, чтобы было удобно и утренним, и вечерним посетителям.

Библиотечные мероприятия в вечернее время

Пространство библиотеки должно стать местом постоянного проведения встреч местного сообщества, например, местной власти и граждан по обсуждению и решению каких-либо социальных задач. Предварительно библиотекарь может собирать вопросы граждан и передавать их для последующего обсуждения в поселенческую администрацию.

Пожилых людей в вечернее время заинтересуют встречи с представителями различных социальных, медицинских, финансовых служб, которые помогут им в повседневной жизни. Немало жителей «серебряного» возраста не владеют компьютерной грамотностью, часто не могут самостоятельно освоить самые простые операции на мобильном телефоне. Для многих даже занести новый контакт в телефон и сохранить его там становится настоящей проблемой. Таким вещам можно учить на вечерних курсах в библиотеке. В качестве преподавателей целесообразно привлекать молодежь – старшеклассников, студентов.

Для поддержания мыслительных способностей пожилых можно организовать в вечернее время шахматную, шашечную студию, проводить соревнования среди пенсионеров – жителей разных поселений. Возможна организация онлайн-турнира.

Библиотека – единственная институция, предлагающая всем желающим помещение и услуги совершенно бесплатно. Именно поэтому вечерняя работа библиотеки может заинтересовать молодежь, когда молодые люди выходят на улицу в поисках развлечений. Актуален вечерний график работы библиотек и для старшеклассников, для которых вечерние встречи с друзьями вне дома – важный элемент их взросления. Здесь важно соблюдать несколько правил: библиотечные мероприятия не должны быть скучными,

навязанными, однообразными. Мероприятия должны соотноситься с современными потребностями, вкусами, интересами молодых.

В вечернее время для молодых библиотеки организуют лофты – убежища, где молодые своей компанией могут провести свободное время в комфортных условиях, где можно знакомиться и находить новых друзей; встречаться в уютной обстановке с девушкой; отдыхать с пользой для мозга; пить вкусный чай со сладостями и качественный зерновой кофе; провести свою встречу, мероприятие или выставку; научиться играть в интеллектуальные, настольные игры; устроить ночь (сеанс нон-стоп) кинофильмов; пользоваться бесплатным Wi-Fi; развлечься в центре литературных квестов; стать членом клуба Сетевых журналистов; обучиться в мультимедийном центре; получить навыки режиссера, актера; стать ивент-менеджером; записаться в волонтеры. И так далее.

Современная библиотека для молодежи – это, прежде всего, лаборатория для самореализации, поэтому можно открыть: МедиаLAB – центр в области технического творчества для молодежи, или Музыкальный «подвал» со студией звукозаписи и громкого прослушивания винила, музипирования.

Откройте для молодых вечерний Гуманитарный коворкинг в библиотеке – пространство для совместной проектной и творческой деятельности.

Для молодых все библиотечные мероприятия должны основываться на активном использовании новых информационных технологий. Заявите о библиотеке как о мультимедийном центре, где можно обучиться информационной грамотности, информационной безопасности. Организуйте в вечернее время для молодых курсы по подготовке презентаций, созданию видеороликов, мультипликационных фильмов. Для проведения занятий приглашайте волонтеров из числа продвинутой молодежи.

Чтобы заинтересовать молодежь локальной историей, объявите о работе Центра подготовки начинающих журналистов, пишущих о поселении и местных жителях.

Вовлекайте молодежь в проекты, связанные с поселенческой средой. Это может быть и видеожурнал, и местная газета, и даже местное телевидение со студией в библиотеке.

Вечернее время в библиотеке – это время для проведения встреч всех клубных объединений, когда все его члены могут собраться в свободное время. Вечерние клубные посиделки всегда более уютные и душевные.

Некоторые библиотеки в стране предлагают студентам на время зимней и летней сессий новый график работы, в эти дни двери библиотек открыты до 23 часов. Идею проекта «Ночь перед экзаменом» студенты везде оценивают положительно, поэтому этот проект должен быть реализован во всех центральных муниципальных библиотеках.

Создайте в библиотеке Центр комиксов и визуальной культуры, который отражает возрастную потребность в работе с визуальными образами. В библиотеке ведь можно не только рассматривать чужие комиксы, а создавать вместе с молодежью свою графическую литературу по русской классике.

Привлекут внимание молодых и Кабинет художника, Кабинет психолога, детская комната (для молодых родителей с детьми), полиграфическая лаборатория, кафе, даже фитнес-зал.

Сегодня появились представители молодежных музыкальных и спортивных течений молодежных субкультур: хип-хоперы, рэперы, брейк-дансеры, граффиттеры, роллеры, скейтбордисты. Пригласите их в библиотеку, пусть именно в библиотеке эти неформалы реализуют свои таланты, увлечения, амбиции. Они могут выступить в качестве «живой книги», которую «читают» местные жители.

Следующее направление – развитие интеллекта. В вечернее время особенно удобно проводить встречи с интересными людьми, профессионалами своего дела. Тематика встреч может быть самой разнообразной: философия, культура, кино, ораторское искусство, тайм-менеджмент, фотография, дизайн и многое другое. Гостями таких лекториев могут стать: модельер, видеограф, блогер, тренер по коммуникациям, художник-монументалист,

сказкотерапевт-практик, архитектор-краевед, актер, тренер по развитию памяти и креативному мышлению, искусствовед, журналист, тренер по йоге.

А еще организуйте для молодежи Вечерний игровой марафон. Во-первых, организуйте постоянное проведение игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра». Во-вторых, приобретите в библиотеку разнообразные настольные игры, развивающие интеллект, и устройте настоящие бои с объявлением победителей и вручением им дипломов и памятных подарков.

Библиотеки должны так организовать свою работу в вечернее время, чтобы молодежь вечером «заглянула» в библиотеку, увлеклась и захотела вернуться в библиотеку вновь и вновь.

Формы мероприятий библиотеки, проводимых в вечернее время

Игровые формы библиотечных мероприятий – сфера социального творчества, полигон общественного и творческого самовыражения. Игра – это поиск себя в коллективе, обществе, человечестве, выход на социальный опыт, культуру, повторение социальной практики, доступной пониманию. Игровые элементы рекомендуется использовать в различных мероприятиях, проводимых в библиотеке, чтобы создать эмоциональный настрой на восприятие новой информации, развить умение строить диалог, способствовать формированию образного представления о предмете.

Интеллектуальные игры «Что? Где? Когда?», КВН и другие. Преимущества их в том, что они предполагают соревновательность и проходят в неформальной обстановке. Они дают возможность проявить себя и свои знания. Такие игры способствуют приобретению опыта коллективного мышления, развивают быстроту реакции, позволяют проверить смекалку и начитанность.

Ситуационная игра – это моделирование практических ситуаций, сочетание элемента игры с определенными

знаниями, носит импровизационный характер. Такие игры можно применять для закрепления правовых знаний среди подростков. Творческие сюжетно-ролевые игры – это не просто развлекательный прием. Игра обладает огромным эвристическим и убеждающим потенциалом и является способом организации познавательного материала. Такие игры можно применять для закрепления полученных знаний или как психологические тренинги для подростков.

Вид читательской конференции – **литературный суд**. Это сюжетно-ролевая игра, имитирующая судебное заседание. Участники распределяют роли судьи, защитника, прокурора, судебных заседателей, потерпевших, обвиняемых и свидетелей. Подсудимым может быть какой-либо литературный герой.

Вид читательской конференции – **пресс-конференция** – сюжетно-ролевая игра. Участники распределяют между собой роли представителей прессы и специалистов, которые отвечают на вопросы.

Игры-путешествия. Все они совершаются в воображаемых условиях, где все действия и переживания определяются игровыми ролями. Участники игры пишут дневники, письма «с мест», собирают разнообразный материал познавательного характера. Отличительная черта этих игр – активность воображения. Предварительно игроки должны изучить по определенной теме книги, карты, справочники и т.д.

1-й вечер – организация в библиотеке цикла интеллектуальных игр по принципу популярных телепередач «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра»

■ **Брейн-ринг** – игра между двумя (и более) командами в ответы на вопросы. Преимущества в том, что они предполагают элемент соревновательности, проходят в неформальной обстановке, дают возможность проявить себя и свои знания, способствуют приобретению опыта

коллективного мышления, развивают быстроту реакции, позволяют проверить познания и начитанность целого класса.

■ **Звездный час** – мероприятие в игровой форме, проводится по определенной теме. Состоит из 3 туров, 1-й и 2-й тур игроки получают вопросы по теме, игрок быстрее всех ответивший на вопрос получает звезду, в следующий тур проходят игроки, получившие больше всех звезд, в 3-й тур проходят 2 участника, им дается задание составить как можно больше слов из слова, соответствующего заявленной теме. Побеждает тот, кто составит больше слов.

■ **Квиз (от англ. quiz)** – это командное соревнование на логику, сообразительность и смекалку, в ходе которого один или несколько участников отвечают на поставленные им вопросы.

Игра по правилам. В квиз входит несколько раундов с определенной тематикой и несколькими вопросами. Классический квиз включает 7 раундов по 7 вопросов. В каждом раунде все вопросы посвящены определенной теме. Перед началом квиза каждая команда имеет на своем столе бланки для записи ответов, ручки и несколько пустых листов для заметок. После того как ведущий зачитает вопрос, игроки записывают ответ на бланке. На поиск ответа отводится определенное время, в течение которого игроки используют логическое мышление, сообразительность, эрудицию, умение играть в команде. Часто вопросы дополняются фотографиями, аудио- и видеорядом. На некоторых играх из предлагаемых возможных вариантов ответов игрокам предлагается выбрать правильный. После завершения раунда есть дополнительное время на заполнение бланков, после чего бланки сдаются для подведения итогов.

■ **Лото литературное** – специально организованное состязание в знании литературы по правилам традиционного лото. В лото играют две команды с равным числом игроков. Представитель команды выбирает из заранее подготовленного набора карточку с заданием зачитывает вслух. Задания на карточках – тексты из литературных произведений разных авторов. По стилю повествования и содержанию играющие

должны определить, откуда взяты эти строки и кто их автор. Если ответ, по мнению жюри, верный, то игрок заштриховывает одну клетку своего игрового поля. Выигрывает та команда, которая заштрихует раньше (больше) клетки своего поля.

■ **КВН** – соревнование нескольких одновозрастных команд, как правило, веселое, юмористическое. Структура КВН: приветствие команд, разминка, конкурсы, конкурс капитанов, конкурс на лучшее домашнее задание и т. д.

■ **Образовательный веб-квест**

Quest в переводе с английского языка означает продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой; также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр.

Образовательный веб-квест (webquest) – проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. Веб-квест – это сайт или задание в сети Интернет, с которым работают читатели, выполняя ту или иную задачу. Они охватывают отдельную проблему, учебный предмет, тему.

■ **Поле чудес** – развлекательное шоу-игра. Состоит из 3 раундов, в каждом из которых участвуют по 3 игрока, финала и суперигры. Ведущий загадывает слово (редко словосочетание), указанное на табло, а по ходу игры дает наводящие подсказки. Игроки по очереди крутят барабан. На барабанах могут выпасть сектора с различным числом очков, которые игрок получит, если угадает букву, или специальные сектора: «Музыкальная пауза», «Приз», «Шанс», «Плюс», «Банкрот» и т. д. В финал из каждого раунда выходит по 1 игроку. Выигравшему игроку дается право на суперигру: он должен угадать слово, открыв 3 любые буквы.

2-й вечер – организация работы в библиотеке мини-студий, проведение мастер-классов

■ **Мини-студия** – небольшое практическое занятие, обучающее каким-либо творческим приемам.

■ **Мастер-класс** – это оригинальный метод обучения, включающий занятие по совершенствованию умений и навыков, проводимое приглашенным специалистом в определенной области творческой деятельности или библиотекарем, освоившим то или иное мастерство.

■ **Мастер-классы** по изготовлению книжных закладок, игрушек, поделок в различной технике; оформлению презентаций, созданию видеороликов; по различным видам творчества (вязание, шитье, вышивка, конструирование, выжигание и др.) и т. д.

■ **Скрапбукинг** – это искусство создания и оформления фотоальбомов и отдельных фотографий, открыток, подарочных упаковок, блокнотов для записей и др., иными словами – это отличный способ не только реализовать свои идеи, но и превратить привычные вещи в настоящие шедевры!

■ **Мейкерспейс** – «Сделай своими руками». Если объединить традиционные народные промыслы и новейшие технологии, появляется возможность развивать индивидуальное производство. Каждый человек, независимо от его профессии, сможет придумать и создать то, что захочет. Принцип «Сделай своими руками» и лежит в основе движения мейкеров. Их кредо «Люди должны быть творцами», а не просто потребителями массовых товаров. Мейкеры объединяются и создают творческие мастерские. А библиотеки могут выделить пространство для таких мастерских. Библиотеки идут навстречу «мейкерам», создавая «мейкерспейс» – специальные площадки, где посетителям предоставлена возможность совместно экспериментировать с новыми технологиями и техниками ручной работой. Именно библиотеки, используя свой авторитет, чтобы вовлечь людей в непривычную для них деятельность, становятся «инкубаторами идей».

Они предоставляют инструментарий для моделирования и печати 3D-объектов, несложной робототехники, рукоделия и шитья, разработки видеоигр, самостоятельного издания книг, видеомонтажа и многого другого. Однако «мейкерспейс» – это

больше, чем просто коллекция гаджетов, – это объединение людей, которые хотят учиться и создавать.

■ **Посткроссинг** – проект, созданный для возможности получения открыток со всего мира; возник под влиянием буккроссинга. В основе принципа обмена открытками лежит единая база всех участников проекта, а также механизм выдачи адресов, направленный на то, чтобы разница между отправленными и полученными открытками у каждого участника была минимальной. При этом в посткроссинге имеет место система непрямого обмена, то есть, отправляя открытки одним пользователям, участник получает их от других.

3-й вечер – работа в библиотеке творческих лабораторий (мероприятия могут включать практические и теоретические занятия, направленные на реализацию творческих идей художников, фотографов, литераторов и т. д.)

■ **Литературное караоке** – это конкурс чтецов, проводимый под музыкальное сопровождение. Как в караоке – звучит мелодия, и мы поем песню, так и в литературном караоке – звучит музыка, и мы читаем стихи. Музыкальное сопровождение подобрано к ритму, размеру стихотворения, и даже к тому настроению, которое оно несет. Чтец заранее не знает, какое он будет читать стихотворение и под какую мелодию. Он должен интуитивно уловить ритм стиха и музыки, и тогда получится прекрасное литературно-музыкальное исполнение поэзии.

■ **Литературные «ролики»:** читаем вслух по ролям (выбираются фрагменты из книги, которые зачитываются пользователями).

■ **Литературные вечеринки** – обсуждение литературных произведений, посвященных литературным темам, проводится в непринужденной, дружеской обстановке.

■ **Мастерская художественного слова** – теоретические и практические занятия могут быть направлены развитие устной речи и письменной речи.

4-й вечер – организация работы Школ компьютерной, финансовой, информационной грамотности

5-й вечер – марафон культурных событий

Книжный аукцион – каждый участник представляет по одной ранее прочитанной книге так, чтобы у присутствующих появилось желание её прочесть. Выигрывает тот, кто набрал больше голосов участников. Литературный карнавал.

Карнавал – это массовое народное гулянье с переодеваниями, театрализованными представлениями. В библиотеке можно провести карнавал литературных героев или карнавал литературных произведений, где каждое литературное произведение зрелищно презентуется. **Книжные жмурки.** Библиотекарь предлагает детям взять книги для прочтения домой из специальной подборки: книги обернуты плотной бумагой, и читатель не видит, какую книгу выбирает. За смелость – получает приз. При возврате книги рекомендуется побеседовать с ребенком о прочитанном. Эта форма работы позволяет оживить интерес читателей к хорошим, но незаслуженно забытым книгам. Фольклорные посиделки– форма знакомства детей с устным народным творчеством, с художественной творческой деятельностью народа, отражающей его жизнь, воззрения, идеалы. Народное творчество, зародившееся в глубокой древности — историческая основа всей мировой художественной культуры, источник национальных традиций, выразитель народного самосознания. Каких только песен, сказок, преданий, былин, пословиц не создали они! Радости и печали, надежды и ожидания, мечты о счастье – все отразилось в этом творчестве. Экран прочитанных книг отслеживает динамику чтения детей. На стенд-экран, рядом с изображением рекомендуемых книг, дети прикрепляют свою фотографию после ее прочтения. **Ток-шоу.** Дословный перевод с английского обозначает "разговорное зрелище". И в этом толковании заключено

главное жанровое отличие ток-шоу от диспута – динамизм, зрелищность. Ведущий ток-шоу приглашает интересных людей, направляет разговор, подводит к главным выводам, обобщает высказывания.

Технически оснащенные библиотеки могут использовать для интерактива систему WebChat. После того как вы зададите своим гостям заготовленные вопросы, можете открыть канал для вопросов удаленных пользователей. Например: «Книга и чтение – путь к успеху».

Книжное дефиле. Эта форма мероприятия позволяет привлечь внимание юношества к художественной литературе и проходит совместно с домом моды или молодым модельером-дизайнером. Модели для книжного дефиле подбираются под впечатлением сюжетов и образов художественной литературы и отражают творчество конкретного писателя, либо конкретное литературное произведение. Конкурс читательских пристрастий– это то же, что и рейтинг популярных книг, основан на опросе/голосовании читателей/населения.

Флэш-моб (с англ. flash mob –«мгновенная толпа»). Мероприятие имеет эффект неожиданности и направлено на то, что бы вызвать у случайных прохожих удивление и заинтересованность. Например: участники флэш-моба в желтых футболках и бейсболках с символикой библиотеки появляются неожиданно в определенном многолюдном месте города, одновременно открывают принесенные с собой книги и читают вслух в течение нескольких минут и так же неожиданно одновременно расходятся.

Библиокафе – игровой вариант информационной работы со старшеклассниками. Вывеска в стиле ретро, библиотекари – метрдотель и официантка. В меню – духовная пища фактов: «Новости свежие» из газет и журналов, ассорти «Путь к успеху», десерт «Бестселлер по ...» (автору). «Меню» каждая библиотека составляет в соответствии со вкусами своих читателей и периодически обновляется. Книжное кафе – рассказ о новых книгах стилизуется под настоящее меню. Например: рубрика «Морское ассорти» содержит два

изысканных блюда японской литературной экзотики: «морской коктейль» из творчества Юкио Мисима и «суши-бар» произведений Харуки Мураками. Серия блюд «Жаркое под острым соусом» включала в себя легко усваиваемое блюдо – произведение Дарьи Донцовой «Фигура легкого эпатажа» и покрытую хрустящей корочкой приключений, сенсаций и неожиданных разгадок книгу Томаса Свона «Охота на Сезанна». Дегустация литературных новинок – информирование о вновь поступившей в библиотеку литературе в кулинарном стиле. **Библиотечные сумерки** – литературное путешествие по книгам Стивенсона, Сабатини, Сальгари, Верна. Мероприятие проходит после закрытия библиотеки в тёмном читальном зале, который освещается лишь уличными фонарями из окон и подсветкой аквариума. Ролевая словесная игра продолжается с 19 до 21 часа.

Каждый вечер в библиотеке может быть разным:

Вечер – комплексная форма мероприятий, включает в себя мероприятия, объединенные какой-либо темой:

- Вечер веселья, юмора и хорошего настроения;
- Вечер веселых затей;
- Вечер возвращенной книги;
- Вечер героев;
- Вечер друзей;
- Вечер жизнерадостного чтения;
- Вечер забывчивого читателя;
- Вечер здоровья, спорта и бодрого настроения;
- Вечер знаний;
- Вечер игр;
- Вечер информации;
- Вечер кино;
- Вечер книги;
- Вечер красоты;
- Вечер лирического настроения;
- Вечер любителей здоровья;
- Вечер медиаграмотности;
- Вечер молодежной периодики;

- Вечер научной фантастики;
- Вечер надежды;
- Вечер настоящей книги;
- Вечер оптимизма;
- Вечер открытых дверей (библиотеки);
- Вечер песни;
- Вечер повышенного книжного аппетита;
- Вечер профессии;
- Вечер радужных перспектив;
- Вечер распутывания лживых следов (детективы);
- Вечер самообразования;
- Вечер семейного общения;
- Вечер сильных духом;
- Вечер случайного чтения (выбирается книга с полки не глядя);
- Вечер спорта;
- Вечер творчества и позитивного настроения;
- Вечер удивления радостью;
- Вечер хорошего настроения;
- Вечер школы в библиотеке;
- Вечер энтузиастов;
- Вечер юного гражданина;
- Вечер читательских удовольствий;
- Вечер поэзии;
- Вечер чтения (*семейного*) и т. д.

Литературная квест – игра «Вечеринка в библиотеке»

«Квест» – это поиск приключений, путешествие, персонажей к определенной цели через преодоление трудностей. Литературный квест – это путешествие по жанрам литературы. Идея проведения литературного конкурса именно в вечернее время – один из способов привлечения к чтению молодёжи.

«Вечеринка в библиотеке» — большое мероприятие, требующее основательной подготовки: продумывания и

написания сценария, оформления библиотеки с использованием компьютеров, аудио-, видеотехники, создания костюмов, подбора реквизита и много других важных вопросов. Организаторы искали материал для своей станции, обменивались идеями. Каждую станцию тщательно продумывали. Так как конкурс предполагает использование театральных сценок, мероприятие должно предполагать быть костюмированным. Для ведущих станций придумываются костюмы литературных героев. В конце мероприятия планируется проведение конкурса на лучший костюм.

Сценарий «Вечеринка в библиотеке».

Игра начинается в библиотеке. Свет приглушен. Горят свечи.

Ведущий 1.Здравствуйте, ребята!

Ведущий 2.Наша встреча в библиотеке очень необычна.

Ведущий 3. Сегодня вас ждет много увлекательных вещей.

Ведущий 4 .Вы познакомитесь со многими сказочными героями, поиграете с ними, поучаствуете в театральном чаепитии и....

(вылетает приведение Гоголя)

Приведение: Что вы здесь делаете так поздно и кто вы такие?

Ведущий 2. У нас собрание знатоков книг, а вот вы кто?

Приведение: Я – Гоголь. Не верю я вам. Вы, молодежь , с книгами не знакомы, у вас все телефоны, ноутбуки, планшеты и другие гаджеты!

Ведущий 3. А вот и нет. Книги мы любим, много читаем и знаем много легенд, сказок.

Ведущий 1. Вот одна из легенд, связанная с библиотекой.

Ведущий 2. Однажды великий писатель Гоголь искал уединенное местечко и зашел в библиотеку. Он писал своё новое произведение, но вдруг....

Ведущий 3. В библиотеку ворвалась группа ребятишек, которые бегали, прыгали, шумели, мешая Гоголю работать.

Ведущий 1. Писатель ушел, оставив свои рукописи на столе. После своей смерти, его привидение поселилось в этой библиотеке и с тех пор охраняет свою неизданную рукопись.

Ведущий 2. Говорят, что только истинные знатоки литературы эту рукопись смогут найти.

Ведущий 3. А спрятана она в нашей библиотеке.

Приведение: Да, эта рукопись действительно, существуют. Но никто не может ее разыскать. Ведь для этого необходимо пройти много трудных испытаний.

Ведущий 1. Мы сможем.

Ведущий 2. Ребята, давайте разделимся на команды, пройдем все испытания и найдем этот бесценный манускрипт.

(Приведение улетает)

Ребята получают маршрутные листы и расходятся по станциям с ведущими станций.

1. Станция «Памятники литературным героям»
(Приложение 1)

2. Станция «Приключенческая литература»
(Приложение 2)

3. Станция «Русский фольклор» (Приложение 3)

4. Станция «Сказка за сказкой» (Приложение 4)

После прохождения всех станций, команды собираются в библиотеке.

Конкурс капитанов.

Вручение грамот и подарков победителям.

Чаепитие. Салют.

Согласно сценарию, главная цель квест-игры – поиск **«Послания к юному читателю XXI века» Н.В. Гоголя.**, спрятанного в библиотеке. (Текст Послания :

***«Послание к юному читателю XXI века» Н.В. Гоголя
(Оформлено в виде древней рукописи)***

Дорогие мои друзья, судари и сударыни!

Я рад приветствовать вас и видеть в вас истинных ценителей русского слова, нашей великой литературы. Глубоко убежден в том, что, подрастая, вы научитесь удивляться драгоценности нашего языка, в котором каждое слово – бездна пространства.

Познав чудные законы языка, вы откроете чудесный, великолепный мир книги, который научит вас быть настоящим Человеком.»)

Сначала все команды, получив маршрутные листы, должны пройти по четырем станциям: «Русский фольклор», «Приключенческая литература», «Памятники литературным героям», «Сказка за сказкой» и выдержать все испытания, показав свои знания по литературе. За правильные ответы игроки получают жетоны с изображениями предметов,

подходящих к теме станции, и зарабатывают очки для своей команды.

Успешно пройдя все станции, команды встречаются в библиотеке, где проходит заключительная часть квест-игры – конкурс капитанов. Капитанам команд предварительно даётся задание: используя зашифрованные ключи-подсказки, найти спрятанное в фонде «Послание к юному читателю XXI века» Н.В. Гоголя, в котором содержится призыв к чтению.

Ключи-подсказки для «Конкурса капитанов».

Под покровом Тульского края,
Там, где «время идет вперед»
Тот, кто нужную книгу узнает,
Первый ключ на пути обретет.
(*Книга «Новомосковск. Время - вперед!»*)

В Большой энциклопедии
Томов почти не счесть,
И все, что ни искали б вы,-
В ней несомненно есть:
На букву «вэ» - ведро с водой,
На букву «эр» - река,
А ключик, как положено,
Найдешь на буквы «ка».
(*Большая Российская энциклопедия, т.12*)

В алфавитном каталоге
Букв и цифр довольно много.
Номер восемь ты открой –
И получишь ключик свой.
(*ББК, Алфавитный каталог, буква « з»*)

На книжных полках книг полки
В отделе русской классики.
И с полок тех, как старики,
На ней взирают классики.

Меж Грибоедова и Гончарова
Стоит заветный мастер слова.
То, что искал ты до сих пор,
Найдется в книге «Ревизор».
(Отдел художественной литературы)

СТАНЦИЯ «Памятники литературным героям» (Приложение 1)

Условия викторины: за правильный ответ команда получает жетон в виде кота.

/рекомендуется подготовить презентацию «Памятники литературным героям»/

Памятник Русалочке

Задание 1.

Героиня рассказывает о себе (*эту роль исполняет девочка в костюме Русалочки*):

– 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.

Назовите мое имя и мою сказку.

Ведущий. Это Русалочка из одноименной сказки Х. К. Андерсена. Сказка «Русалочка» – самая красивая и самая грустная сказка великого датского сказочника.

Но, оказывается, есть на свете еще одна Русалочка, бронзовая.

(Показать слайд - иллюстрацию.)

Вот уже почти сто лет сидит она, грустная, на морской скале, среди волн, у входа в гавань, ждет своего принца и

встречает всех, кто приплывает в датскую столицу, город Копенгаген.

Задание 2.

(Из какого произведения это отрывок?)

«Том вышел на улицу с ведром известки и длинной кистью. Он окинул забор, со вздохом обмакнул кисть в известку, провел кистью по доске, взглянул на забор: как много осталось красить, опять вздохнул и в отчаянии опустил на землю.

Из ворот показался Бен. Он прыгал, приплясывал и грыз яблоко. Том увидел его, и вдруг ему пришла в голову гениальная мысль! Том взял кисть и спокойно принялся за работу, не обращая внимания на Бена: сделает мазок, отойдет – полюбуется на свою работу.

Бен подошел и стал рядом.

Бен. Что, брат, заставляют работать?

Том. А, это ты, Бен! Я и не заметил.

Бен. Я иду купаться. Небось и тебе хочется, а? Но тебе, конечно, нельзя, придется работать.

Бен. Слушай, Том, дай и мне побелить немножечко!

Том скептически оглядел Бена.

(«Приключения Тома Сойера» Марк Твен)

Тома Сойера и его друга, Гека Финна, придумал великий американский писатель Марк Твен.

Соотечественники бережно хранят память о Марке Твене и его героях. Дом-музей писателя в городе Ганнибале часто называют «Домом Тома Сойера». А на вершине городского холма стоит бронзовый памятник: двое босоногих мальчишек, Том Сойер и Гек Финн, в разодранных штанах, с палками, Гек к тому же держит за хвост перекинутую через плечо дохлую кошку, весело шагают навстречу новым приключениям. Памятник установлен в 1926 году, его автор – скульптор Ф. Киббард (Гибард).

(Показать слайд-иллюстрацию.)

В о п р о с. Зачем нужна, по мнению Гека Финна, дохлая кошка?

- Чтобы сводить бородавки.
- Чтобы пугать девчонок.
- Чтобы вызывать души мертвецов.

.Вопрос :Кому и за что продал Том вторую очередь на побелку забора?

(Билли Фишеру, за нового бумажного змея)

Задание 3

Памятник Пиноккио

Более 120 лет известна во всем мире книжка о многочисленных приключениях деревянной куклы с длинным носом, написанная добрым и мудрым итальянским писателем Карло Коллоди .

Раскрыв книгу, вы сразу углубитесь в чтение

Я надеюсь, что вы закроете книгу только тогда, когда дочитаете ее до конца и узнаете, как из невоспитанной, лживой деревянной куклы получился умный и красивый мальчик, настоящий человек.

В нашей стране больше известен вольный перевод этой книжки, сделанный русским писателем Алексеем Толстым.

Вопрос: Как называется эта книга?

«Золотой ключик».

(Показать слайд-иллюстрацию)

В маленьком итальянском городке Коллоди стоит редкостное изваяние – памятник деревянному человечку по имени Пиноккио. На памятнике высечена надпись:

«Бессмертному Пиноккио – от благодарных читателей в возрасте от 4 до 70 лет».

В о п р о с ы:

1) Как вы думаете, Коллоди – настоящая фамилия писателя или вымышленная, то есть псевдоним? Порассуждайте. *(Псевдоним.Писателя звали Карло Лоренцини.)*

2) Что связывает писателя с городом Коллоди:

- здесь родилась его мать;
- здесь родился он сам;

– здесь была написана сказка «Приключения Пиноккио»?

Задание 4.

Памятник барону Мюнхгаузену

Назовите произведение и его главного героя:

– Приветствую вас, мои юные друзья! Я чрезвычайно рад встрече с вами. Надеюсь, вы наслышаны о моих невероятных приключениях.

Помните, как я летал на ядре, чтобы разведать планы противника?

Или как я выстрелил в оленя вишневыми косточками, и у него между рогами выросло вишневое дерево?

Или как я зарядил свое ружье шомполом выстрелил и проткнул семь куропаток, которые свалились к моим ногам – жареные?!

Как я выстрелом из пистолета усмирил взбесившуюся шубу, покусанную бешеной собакой?

Вы узнали меня? (Да, я... барон Мюнхгаузен!)

Ведущий: В небольшом чистеньком немецком городке Боденвердере в старинном доме, где родился и умер настоящий Мюнхгаузен, теперь музей, в котором хранятся реальные и сказочные вещи и предметы, принадлежавшие обоим баронам, среди них, например, турецкая сабля и пушечное ядро.

Возле дома-музея стоит необычный памятник-фонтан. Скульптор Бруно Шмиц изобразил Мюнхгаузена в тот момент, когда он, обернувшись, заметил, что у его коня не хватает задней половины туловища, и вода, которую конь пьет из колодца, свободно выливается сзади.

(Показать слайд-иллюстрацию)

В о п р о с ы:

1) *(Показать иллюстрации еще двух памятников.)* Какие подвиги барона иллюстрируют эти скульптуры? *(Барон садится на ядро. Лошадь барона оказалась привязанной к кресту церкви. Барон вытягивает себя из болота за волосы)*

2) Героев каких книг можно назвать современными Мюнхгаузенами?

А. Некрасов. Приключения капитана Врунгеля.

С. Георгиев. Елки-палки, фельдмаршал Пулюкин!

С. Коржиков. Мореплавание Солнышкина.

Д. Суслин. Генерал Крузо.

Задание 5

Памятник И. А. Крылову и героям его басен

Когда мы произносим имя И. А. Крылова, мы сразу вспоминаем его басни.

Свои первые басни великий баснописец подписывал очень странным именем. Расшифруйте его. В чем тут секрет? (*Имя написано задом наперед.*)

НАВИ ВОЛЫРК

Когда И. А. Крылов умер, сразу возникло решение соорудить памятник великому баснописцу. Работу над памятником поручили барону Петру Карловичу Клодту, прославленному профессору скульптуры.

Постамент памятника украшают звери, герои басен Крылова, вылепленные живо и выразительно.

(Показать слайд-иллюстрацию)

Задание. Из басен Крылова в разговорный язык ушла масса крылатых выражений, которые придают нашей речи выразительность, образность и точность.

– Что означают следующие крылатые крыловские фразы?

А Васька слушает да ест. (*Один говорит, а другой не обращает на него никакого внимания.*)

А вы, друзья, как ни садитесь,

Все в музыканты не годитесь. (*Чтобы выполнять какое-то дело, нужен талант и умение.*)

Беда, коль пироги начнет печи сапожник,

А сапоги тачать пирожник. (*Каждый должен заниматься тем, что умеет делать.*)

□ Да только воз и ныне там. *(Дело стоит на месте, а вокруг происходят пустые разговоры.)*

□ Кукушка хвалит петуха

За то, что хвалит он кукушку. *(Нужно оценивать людей по их настоящим достоинствам.)*

□ Лебедь рвется в облака,

Рак пятится назад,

А Щука тянет в воду. *(Так говорят, когда нет согласия в выполнении дела.)*

□ Наделала синица славы, а моря не зажгла. *(Говорят о тех, кто хвастается, а свои обещания не выполняет.)*

□ У сильного всегда бессильный виноват. *(Когда старшие сваливают вину на младших по возрасту или должности.)*

Задание 6.

Памятник Бременским Музыкантам

Братья Гримм, Якоб и Вильгельм, при жизни были знамениты как серьезные ученые, но даже сами не предполагали, что всемирную славу, славу принесли им сказки, которые они собирали по всей Германии.

Вопрос: название какой сказки Братьев Гримм совпадает с названием известного немецкого города?(Бременские музыканты)

А еще спешу сообщить вам, что в германском городе Бремене выстроили свою пирамиду у стен ратуши знаменитые бременские музыканты – Осёл, Пёс, Кот и Петух. Такими их изваял в бронзе профессор Герхард Маркс.

(Показать иллюстрацию.)

Задание. Вспомните названия сказок братьев Гримм. Я начинаю – вы заканчиваете.

«Храбрый *портной*», «Золотой *гусь*», «Король *Дроздобород*», «Госпожа *Метелица*», «Бременские *музыканты*», «Соломинка, уголек и боб», «Красная *Шапочка*», «Гензель и *Гретель*», «Розочка и *Беляночка*», «Умная *Эльза*», «Три *пряхи*».

Наша викторина подошла к концу. Желаем успехов на других станциях!

Станция «Приключенческая литература».

(Приложение 2.)

Условия викторины: за правильный ответ команда получает жетон-сольдо.

Добро пожаловать на станцию «Приключенческая литература»!

Отправляясь в морское путешествие, моряки и путешественники складывали самые ценные свои вещи в сундук. Перед вами морской сундук с самыми разными предметами. Ваше первое задание – вспомнить, кому они принадлежат.

«Вопросы из сундука. Кому принадлежат эти предметы?»

1. Наперсток (*Билли Бонсу*).
2. Попугай (*Джону Сильверу*).
3. Черные очки (*Слепому пирату*).
4. Флакон с надписью «Йод» (*Доктору Ливси*).
5. Судовой журнал (*Капитану Смоллету*).

В романе «Остров сокровищ» конверт, запечатанный в нескольких местах наперстком, играет ключевую роль – именно в нем лежала карта острова Сокровищ. В нашем же конверте лежат вопросы по книге Р.Л.Стивенсона «Остров сокровищ». Ваша задача ответить на них.

«Вопросы из конверта».

1. Как звали единственного жителя острова Сокровищ? (*Бен Ганн, он 3 года провел на этом острове.*)
2. Кто построил частокол и бревенчатый дом на острове? (*Капитан Флинт.*)
3. Какой породы было дерево, под которым было зарыто сокровище? (*Сосна.*)
4. О чем больше всего мечтал одинокий островитянин Бен Ганн? (*О сыре.*)
5. Кто нашел сокровища? (*Бен Ганн.*)

А теперь ваше следующее задание. Перед вами 5 корабликов, в которых спрятаны «Морские и пиратские словечки». Ваша задача объяснить, что они означают.

«Вопросы – кораблики. Что означают эти слова?»

1. «Веселый Роджер» - *пиратский флаг с изображением черепа и скрещенных костей (название, возможно, возникло по аналогии со «Старым Роджером», как называли дьявола).*

2. Боцман – *морьяк на судне, которому подчинена палубная команда, старший в команде корабля.*

3. Кок – *повар на корабле.*

4. Корма – *задняя часть корабля.*

5. Пиастры – *золотые монеты стоимостью примерно один доллар.*

Наша с вами встреча на станции «Приключенческая литература» подходит к концу. Осталось последнее задание. Перед вами бутылка в которой спрятаны высказывания героев книги «Остров сокровищ». Ваша задача угадать, кому принадлежат эти слова.

«Вопросы из бутылки».

1. «Пиастры! Пиастры! Пиастры! Поворачивай на другой галс! Пиастры! Пиастры! Пиастры!» (*Попугай Капитан Флинт.*)

2. «Джентльмены удачи редко доверяют друг другу... Но меня провести нелегко. Меня боялся сам Флинт. Боялся меня и гордился мной». (*Джон Сильвер.*)

3. «Брошен на этом острове 3 года назад. С тех пор питаюсь козлятиной, ягодами, устрицами. Но как стосковалось мое сердце по настоящей человеческой еде!» (*Бен Ганн.*)

4. « Неужели ты не узнаешь своего старого корабельного товарища, Билли?.. Ах, Билли, Билли! Сколько воды утекло с тех пор, как я лишился двух своих когтей!» (*Черный пес.*)

Ну вот, вы успешно справились со всеми вопросами. Книга Стивенсона «Остров сокровищ» - пожалуй, одна из самых известных пиратских историй.

Викторина по сказке А.Н. Толстого «Золотой ключик, или Приключения Буратино»

1 тур. Знаешь ли ты сказку?

1. Какая книга послужила для Л.Толстого толчком к созданию «Золотого ключика»? (*«Пиноккио или похождения деревянной куклы» Коллоди.*)

2. Почему автор назвал своего главного героя-Буратино? (*Деревянная кукла по-итальянски – «буратино».*)

3. Кто нашел волшебное полено, из которого потом смастерили Буратино? (*Столяр Джузеппе по прозвищу «Сизый нос».*)

4. Какие мысли пришли в голову Буратино в первый день рождения? (*Мысли были у него маленькие-маленькие, коротенькие- коротенькие, пустяковые-пустяковые.*)

5. Что любил Буратино больше всего на свете? (*Страшные приключения.*)

6. Во что был одет Буратино? (*В бумажную курточку из коричневой бумаги и ярко-зеленые штанишки.Туфли из старого голенища и шапочку – колпачок с кисточкой из старого носка.*)

1. Какая денежная монета была в обиходе у жителей этого городка? (*Сольдо.*)

2. Как называлась комедия, которую смотрел Буратино в кукольном театре Карабаса-Барабаса? (*«Девочки с голубыми волосами, или 33 подзатыльника».*)

3. Какое ученое звание имел хозяин кукольного театра Карабас-Барабас? (*Доктор кукольных наук.*)

4. Куда приглашали Буратино лиса Алиса и кот Базилио, чтобы превратить пять золотых в кучу денег? (*В страну Дураков на волшебное Поле Чудес.*)

5. Кто из героев книги носил серебряные часы? (*Пудель Артемон.*)

6. Какое лекарство давала Мальвина Буратино? (*Касторку.*)

1. Как звали продавца лечебных пиявок? (*Дуремар.*)

2. Какую фразу продиктовала Мальвина своему гостю Буратино в диктанте? Почему она волшебная? (*«А роза упала на лапу Азора».*)

3. К стволу какого дерева и почему приклеилась борода Карабаса-Барабаса? (*Итальянская сосна.*)

4. Что использовала Мальвина в качестве зеркала? (*Зеркального карпа.*)

5. Что скрывается за потайной дверью? (*Кукольный театр чудной красоты.*)

6. Какое название имел новый кукольный театр? (*«Молния».*)

2 тур. Кто это?

1. В широкой шляпе ходил с прекрасной шарманкой по городам и пением, и музыкой добывал себе на хлеб. (*Шарманищик Карло.*)

2. Покачался, покачался на тоненьких ножках, шагнул раз, шагнул другой, скок-скок, прямо к двери, через пороги и на улицу. (*Буратино.*)

3. Существо немного похоже на таракана, но с головой как у кузнечика. Оно сидело на стене под очагом и тихо потрескивало: «Кри-кри, глядело выпуклыми, как из стекла радужными глазами, шевелило усиками». (*Говорящий сверчок.*)

4. Из-за картонного дерева выскочил другой человек, весь клетчатый, как шахматам доска. (*Арлекин.*)

5. На голове у них были надеты мешки с прорезанными дырками для глаз. Один пониже ростом размахивал ножом, другой, повыше, держал пистолет. (*Кот Базилио и лиса Алиса.*)

6. Появилась большая, страшная змеиная голова. (*Пожилая черепаха Тортила.*)

Дополнительный: Вошел длинный, мокрый-мокрый человек с маленьким-маленьким лицом, таким сморщенным, как гриб-сморчок. (*Продавец тиявок Дуремар.*)

3 тур. Кому принадлежат эти высказывания?

1. «Не доведет тебя до добра это учение» (*Лисе Алисе*)

2. «Десять тысяч чертей» (*Карабасу-Барабасу*)

3. «Пациент скорее мертв, чем жив» (*Сове*)

4. «Не ешьте руками, для этого есть ложки и вилки» (*Мальвине*)

5. «Спасаться – так всем вместе, погибать – так всем вместе!» (*Буратино*)

6. «Безмозглый, доверчивый дурачок с коротенькими мыслями» (*Тортиле*)

4 тур. Кому принадлежат эти предметы?

Полено

Сачок

Костыль

Азбука

Плетка

Черный бант

5 тур. Поэтический конкурс

1. Увидев Буратино на представлении, все куклы обрадовано запели «Польку-птичку»:

Птичка польку танцевала,
На лужайке в ранний час...

2. Продолжите две следующие строчки:

Нос – налево, хвост – направо,
Это полька «Карабас».

3. Какое стихотворение посвятил Пьеро Мальвине?

«Мальвина бежала в чужие края,
Мальвина пропала, невеста моя.

4. Продолжите следующие строчки:

Рыдаю, не знаю куда мне деваться,
Не лучше ли с кукольной жизнью расстаться».

5. Какие стишки бормотал Пьеро, когда шел к потайной двери?

Пляшут тени на стене, –
Ничего не страшно мне.

Лестница пускай крута,
Пусть опасна темнота, –

Все равно подъемный путь Приведет куда-нибудь...

6. Какими стихами утешал Пьеро Мальвину?

Мы сидим на кочке,

Где растут ...,

Желтые, приятные,

Очень

Будем жить все лето

Мы на ...,

Ах, – в уединении,

Всем на ...

Дополнительные вопросы:

Кем была мать Джима Хокинса – героя романа «Остров сокровищ»?

- владелица трактира
- учительница
- крестьянка

Как звали д`Артаньяна?

- Луи
- Шарль
- Филипп

Сколько было детей у капитана Гранта?

- двое
- трое
- четверо

Сколько лет провел Робинзон Крузо на необитаемом острове?

- 19
- 24
- 28

Чем выстрелил Мюнхаузен в красавца-оленья? Вишневым косточкой.

Что выросло у оленя между рогами? Вишневое дерево.

СТАНЦИЯ «ПЛАВАНИЕ НА КОРАБЛЕ «РУССКИЙ ФОЛЬКЛОР»

(Приложение 3).

Условия викторины: за правильный ответ команда получает жетон - звездочка.

На листе ватмана рисуется карта, на которой отмечаются пролив Грамоты, полуостров Растительный, залив Художников, архипелаг Звериный, порт «Литературные анаграммы», мыс Птичий, бухта Трудовая, остров Отгадок. Карта прикрепляется на доску.

Ведущий. В мои руки случайно попала старинная карта. К карте дан комментарий. В нем говорится, что на острове Отгадок спрятан целый клад. Отыскать его смогут ребята сообразительные, любознательные, отважные. А у нас много таких ребят. Попробуем отыскать этот клад?

Сейчас мы отправляемся в далекое плавание на корабле «Русский фольклор». Я буду капитаном, а вы – членами команды корабля. Приготовьтесь к плаванию. Итак, звучит гудок, наше путешествие начинается.

Пролив Грамоты

Я читаю загадки, а вы отвечаете, подняв руку

1. Хорошо видит, а слепой. (*Неграмотный.*)
2. Мал малышок, а мудрые пути указывает. (*Перо.*)
3. Черные, кривые,
От рожденья все немые,
Встанут в ряд –
Сейчас заговорят. (*Буквы.*)
4. Какая водица только для грамотея годится? (*Чернила.*)
5. По черной земле белый заяц пробежал. (*Мел.*)
6. Без языка,
Без голоса,
А все расскажет. (*Книга.*)

(За правильные ответы команды получают «морские» звезды).

Полуостров «Перевертыши»

Суть викторины заключается в следующем: все слова во фразе заменяются антонимами. Необходимо верно назвать загадку, пословицу, поговорку.

Пример: «Живет моя отрада в высоком терему» – «Умирает твое горе в низком подвале». Все понятно?

1. С ленью достанешь птицу с дерева. («Без труда не вынешь и рыбку из пруда».)
2. Трусость деревни сдает. («Смелость города берет».)
3. Начал отдых – работай робко. («Кончил дело – гуляй смело».)
4. Умный умного не слышит близко. («Дурак дурака видит издалека».)

5. Мужик на телегу – коню тяжелее. («Баба с возу – кобыле легче».)

6. Стоячего колотят. («Лежачего не бьют».)

Залив Художников

У вас на столах бумага и фломастеры. Я зачитываю загадки, а вы рисуете отгадки и показываете мне.

1. Поднялись врата,
Всему миру красота. (*Радуга.*)

2. Летит огненная стрела.
Никто ее не поймает:
Ни царь, ни царица,
Ни красна девица. (*Молния.*)

3. Над бабушкиной избушкой
Висит хлеба краюшка,
Собаки лают,
Достать не могут. (*Месяц.*)

4. Без него плачемся,
А как появится –
От него прячемся. (*Солнце.*)

За каждый правильный ответ команда получает жетон-звезду

Архипелаг Звериный

(Слайды с изображением животных)

Сейчас на экране вы увидите животных. Я буду зачитывать загадки, а вы, глядя на картинки, отвечать, что это за животное.

1. Не земледелец,
Не кузнец,
Не плотник,
А первый на селе работник. (*Лошадь.*)

2. Хвост крючком,
Рыло пяточком,
В два ряда пуговицы. (*Свинья.*)

3. На горе на Брынской
Лежит зверь богатырский,
Усы как у турка,
Гладенькая шкурка. *(Кот.)*
4. Из-под кустика хватыш. *(Волк.)*
5. Зимой беленький,
А летом серенький. *(Заяц.)*

6. Желтая хозяйюшка
Из лесу пришла,
Всех кур пересчитала
И с собой унесла. *(Лиса.)*

7. Среди двора
Стоит копна,
Спереди вилы,
Сзади метла. *(Корова.)*

За каждый правильный ответ команда получает жетон-звезду

Мыс Птичий

Я буду произносить текст загадки не полностью. Ваша задача - проговорить текст загадки полностью и назвать отгадку.

1. Без рук, без топоренка
Построена... *(избенка).*
(Гнездо.)

2. Начальник не велик,
А долго спать... *(не велит).*
(Петух.)

3. Пестрая крякуша ловит лягушек...
(Ходит вразвалочку, спотыкалочку).
(Утка.)

4. На шесте дворец,
Во дворце... *(невец).*
(Скворец.)

5. Днем молчит,

Ночью кричит...
(По лесу летает,
Прохожих пугает).

(Филин.)

6. Ходит Машка,
На ней сорок... (рубашек).

(Курица.)

За каждый правильный ответ команда получает жетон-звезду

Бухта Трудовая

Я вам дам листы бумаги, на которых крупными буквами написаны названия орудий труда, инструментов. Я называю загадку, а ваша задача – выбрать из предложенных вариантов отгадку. И показать слово.

Слова, написанные на листе ватмана: тиски, гвоздь, лопата, молоток, топор, наперсток, спицы, игла, пила, долото, ножницы, веретено, коловорот, прялка.

1. Сам худ –
Голова с пуд. (Молоток.)
2. На одной яме
Сто ям с ямой. (Наперсток.)
3. Чем больше я верчусь,
Тем больше я толстею. (Веретено.)
4. Бьют Ермилку
Что силы по затылку,
А он не плачет,
Только ножку прячет. (Гвоздь.)
5. Барыня-княгиня
Весь мир нарядила,
А сама нагая ходит. (Игла.)
6. Кума ела, ела дуб
И сломала себе зуб. (Пила.)

Остров Отгадок

Ведущий. Ребята, вот мы и подплыли к острову Отгадок. Осталось последнее испытание – и клад в ваших руках. Сейчас я буду называть загадку, а если вы сразу не отгадаете, то я буду давать вам еще две загадки-подсказки об одном и том же предмете посуды и утвари, а вы должны отгадать этот предмет.

1. *Ковш.* Утка в море –
Хвост на заборе.

Сам с вершок,
Голова с горшок.

Рыба в море,
А хвост на земле.
И другие.

2. *Самовар.* Медный бес
На стол залез.

По краям вода,
А в середине огонь.

Четыре ноги, два уха,
Один нос да брюхо.
И другие.

3. *Терка.* Идет свинья из Саратова,
Вся исцарапана.

Лежит Сивка –
Исколота спинка.

4. *Ложка.* Всех кормлю с охотой,
А сама безротая.

Поцелую, полижу

И опять положу.

Волокут кривульку
Через тын да на улку.

5. *Нож*. Маленький мужичок –
Костяная ручка.

Без рук, без ног
Лапшу крошит.

6. *Коромысло*.
Ни свет ни заря,
Пошел, согнувшись, со двора.

Гибкий лес
На плечи залез

Горбатый кот
Бабе плечи трет.

7. *Ведро*. В избу идут – плачут,
Из избы – скачут.

Две галочки
Сидят на одной палочке.

На улице – бряк,
Загрохочут – звяк,
А обратно пойдут –
Слезы потекут.

8. *Сито, решето*.
Новая посуда –
Вся в дырках.

В лесу снято,
В дому гнуто,

Посередине заплетено.
И другие.

Ведущий. Всем большое спасибо!
Идем на другую станцию.

Станция «Сказка за сказкой»
(игра-путешествие по сказкам А. С. Пушкина)
(Приложение 4).

Условия викторины: за правильный ответ команда получает жетон – рыбку.

Ведущий. Дорогие ребята! Сегодня мы с вами совершим путешествие в волшебный мир сказок А. С. Пушкина. Это мир невероятных сказочных событий, очаровательного вымысла, победы добра над злом...

...По-моему, к нам кто-то в гости пожаловал!

Стук в дверь. Гонец приносит грамоту. Это приглашение князя Гвидона в град златоглавый на грандиозный пир.

Ведущий и гонец приветствуют друг друга поклоном.

Гонец зачитывает грамоту:

Гонец. От Гвидона вам поклон.

Приглашает в гости он.

В град свой новый златоглавый.

Пир там будет небывалый.

Гонец передает грамоту ведущему.

Что ж друзья! Тогда и в путь, корабли давно нас ждут.
Будет путь туда нелегко. Нам сказки Пушкина помогут

Вдруг путь преграждают *ткачиха, повариха*

Ведущий. А ткачиха с поварихой,

Не хотят вас к ним пустить,

Чудный город навестить.

Ведущий. Подмигнув другим лукаво, повариха говорит:

Повариха. Уж диковинка, ну право ...

Город у моря стоит!

Но в тот город попадете,

Коль картинку соберете.

З а д а н и е 1 Команда получает конверт, в котором разрезанные иллюстрации к сказкам. Нужно быстро сложить картинку, назвать сказку.

Ведущий. Подбоченилась ткачиха и с ехидством говорит:

Ткачиха. Что ж, картинка, та - безделье.

Мое задание труднее.

З а д а н и е 2 Назовите все товары, чем купцы там торговали. (*собоями, черно-бурыми лисами, «конями, все донскими жеребцами», булатом, чистым серебром и золотом*)

Ведущий. Тут ткачиха с поварихой,

Разбежались по углам...

Ткачиха, повариха, уходят.

Ведущий. А теперь, друзья, пора,

Добрый путь, вам, господа.

Быстро по морю плывем,

Коль ответы мы найдем.

З а д а н и е 3. (*Угадайте сказку по описанию*)

1. В какой сказке женщина лишилась сначала разума из-за своей жадности и тщеславия, а потом и всех приобретенных благ? (*Сказка о рабаке и рыбке*)

2. В какой сказке один очень голодный герой изменил свою внешность и хорошо пообедал, но закончил свою жизнь трагически: лопнул в огне, прыгая через костер? (*Волк и семеро козлят*)

3. В какой сказке героиня не смогла распознать злодея под одеждами ближайшей родственницы, за что и поплатилась? (*Красная шапочка*)

Ведущий. Ветер на море гуляет

И кораблик подгоняет;

Он бежит себе в волнах

На раздутых парусах ...

Флот уж к острову подходит...

Море вдруг

Всколыхалось вокруг,

Расплескалось в шумном беге

И оставило на бреге
Тридцать три богатыря;
В чешуе золотой горя,
Все красавицы молодые,
Великаны удалые,
Все равны, как на подбор;
Старый дядька Черномор
С ними из моря выходит (**выходит Черномор**)
Черномор: Правит градом князь Гвидон,
Он прислал вам всем поклон.
В город славный, златоглавый
Провожу ... после забавы!
Вот что я для вас приготовил.

З а д а н и е 4. «Верить- не верить».

Черномор: Я буду читать вопросы, а вы должны быстро отвечать только ДА или НЕТ

1. В сказке Шарля Перро кот съел людоеда – да
2. Сказитель на сказочном пиру обычно пьет воду – нет
3. Льюис Кэррол, автор книги о приключениях Алисы в стране чудес, свои научные труды печатал под именем Чарльз Доджсон – да
4. Красную Шапочку все стали так называть из-за ее огненно – рыжих волос – нет
5. В Теремок не постучался Лось – да
6. У дровосека в сказке «Мальчик-с-пальчик» было 10 детей – нет
7. Колобок был вылеплен из глины – нет
8. Иванушка стал козленочком, попив воды из ручейка – нет
9. Кот в сапогах принес Королю кроликов и куропаток – да
10. Волк ловил рыбу в проруби на свой хвост – да
11. НУФ-НУФ построил себе домик из соломы – нет

12. Поп из сказки А.С. Пушкина в конце получает черепно-мозговую травму, теряет дар речи и сходит с ума – да
13. Гном заколдовал Нильса за то, что он его обидел – да
14. Посмотрев на Курочку Рябу, все курицы стали раз в год нести золотые яйца – нет
15. У Маленького принца был любимый цветок – Пион – нет
16. В результате решения Витей Перестукиным задачи получилось полтора землекопа – да
17. Незнайка занимался торговлей акциями – нет
18. Посейдон – повелитель морей – да
19. Минотавр – это чудовище с головой козла – нет
20. Озеро, в котором Садко поймал рыбу-золотое перо, называется Ильмень – да

За д а н и е 5. Блиц-турнир

Команда отвечает на вопросы по сказкам А. С. Пушкина.

(На сколько вопросов успеет ответить команда за 3 минуты по песочным часам, столько жетонов – рыбок получит команда)

Ведущий:

1. Какой величины родился ребенок у царицы?(сына Бог им дал **с аршин**)
2. Сколько лет рыбачил старик?(**тридцать лет и три года**)
3. Обо что царица разбила волшебное зеркальце(**об пол**)
4. К кому обратился царь Дадон с просьбой о помощи? (**Золотому петушку**)
5. За какую плату согласился работать Балда у попа? (**за 3 щелчка**)
6. Как правильно называется сказка о царе Салтане? **«Сказка о царе Салтане, о сыне его славном и могучем богатыре князе Гвидоне Салтановиче и о прекрасной царевне Лебедь».**

7. Какую песенку пела белочка «при честном при всем народе»? (**Во саду ли , во городе**)

8. Сколько времени была старуха царицей? (**две недели: «вот неделя, другая проходит»**)

9. Кто дал царевне отравленное яблоко?(**Чернавка**)

10. .В кого превратился князь Гвидон во второй раз (**в муху**)

11. Какими словами царица обращалась к волшебному зеркальцу?(**Свет мой, зеркальце! Скажи, Да всю правду доложи: Я ль на свете всех милее, Всех румяней и белее?**)

12. Где стоял царь Салтан, когда подслушал разговор трех сестер?(**во все время разговора он стоял позадь забора**)

13. Сколько раз кинул старик невод, прежде чем поймал золотую рыбку?(**3 раза**)

14. На каком острове построил свой дворец Гвидон, сын царя Салтана? (**на острове Буяне**)

15. Что пообещал царь Дадон мудрецу в награду за петушка? (**«волю первую твою я исполню как свою»**)

16. За сколько лет должен был собрать Балда оброк с чертей?(**за 3 года**)

17. Какой царь забыл про смерть своих детей при виде красавицы царицы?(**Царь Дадон**)

18. Что кричал петушок, сидя на спице?(**Кири-ку-ку. Царству лёжа на боку**)

19. Когда народ над стариком посмеялся? (**когда она стала царицей, старика стража «топорами чуть не изрубила, а народ-то над ним посмеялся»**)

20. Какими словами царица обращалась к волшебному зеркальцу? (**Свет мой, зеркальце! Скажи, Да всю правду доложи: Я ль на свете всех милее, Всех румяней и белее?**)

21. Откуда пришла беда в царство Дадона?(с востока: **«ан с востока лезет рать»**)

22. Какие чудеса были на чудном острове у князя Гвидона? (**белка-чудесница, 33 богатыря, царевна-лебедь**)

23. Какими словами обращался старик к золотой рыбке? (Смилуйся, государыня рыбка!)

24. К кому обращался королевич Елисей с просьбой о помощи? (**солнце, месяц, ветер**)

25. Сколько сыновей было у царя Дадона?(2)

26. Кто помог царевичу Елисею найти царевну? (**ветер**)

27. В кого превращался царь Гвидон, чтобы повидать отца, царя Салтана?(**Комара, муху, шмеля**)

28. Кого попросил Мудрец и царя Дадона за свою услугу (**Подари ж ты мне девицу, Шамаханскую царицу!**)

29. С помощью какого предмета, царица-мачеха умертвила молодую царевну в «Сказке о мертвой царевне и семи богатырях»? (**Яблока**)

30. Сколько времени пировал царь Дадон в шатре царицы? (**«Неделю ровно пировал у ней Дадон»**)

31. Какими словами встречала царевна-лебедь князя Гвидона у моря? (**«Здравствуй, князь ты мой прекрасный! Что ж ты тих как день ненастный?»**)

Черномор. Молодцы!

Ведущий. Черномор ведет ко граду.

Черномор. А теперь пора мне в море;

Тяжек воздух мне земли.

Ведущий. Гости ж видят град большой,

Стены с частыми зубцами,

И за белыми стенами

Блещут маковки церквей

И святых монастырей ...

...Лишь ступили за ограду,

Что же видят?

Там стоят герои сказок,

Заколдованы все разом.

Чтобы их расколдовать,

Надо Пушкина читать.

З а д а н и е 6.Изобрази героя сказки.

Команда получает задание: представить пантомимой кого-то из героев сказок А. С. Пушкина. (Ведущий отгадывает) На обдумывание команде дается 3 минуты.

Команда получает жетоны-рыбки

Ведущий. Наше сказочное путешествие благополучно завершилось.

Но наша игра продолжается (команда идет на другую станцию).

Заключение

Проведя литературное мероприятие такого рода, тем самым вы постараетесь повернуть лицо ребят от новомодных гаджетов к книге и чтению; и сделать из участников игры активных читателей, умеющих размышлять о прочитанном.

Развитие читательской активности – одна из важнейших задач библиотеки. Читательские предпочтения юношества убеждают в возрастающей значимости влияния библиотеки на развитие личности подростка.

Организация конкурсов, публикация читательских отзывов о книгах, организация литературных викторин, диспутов и обсуждение книг в молодежной среде при умелом руководстве библиотекаря способно сдвинуть проблему подросткового чтения с мертвой точки.

Ждем вас по адресу:

г. Строитель, ул. Юбилейная, 1
ЦЕНТРАЛЬНАЯ БИБЛИОТЕКА
Яковлевского городского округа,
методико-библиографический отдел

Телефон: 5-19-84

Наш сайт: <http://yakovlbibl.ru>

Часы работы:

Ежедневно с 8.00 до 17.00

Выходной день: суббота, воскресенье

**Методические рекомендации по организации
библиотечного обслуживания населения в
библиотеках Яковлевского городского округа в
вечернее время**

Сдано в печать 26.03.2021

Ответственный за выпуск
Татьяна Александровна Сергеева,
заведующая методико-библиографическим отделом

Оформитель обложки Татьяна Сергеевна Лаздовская