



«Алиса в стране чудес»

Льюис Кэрролл

Городская межшкольная литературная игра

Педагог-библиотекарь

МОУ СОШ №4

Сапожникова Ольга Сергеевна

г. Комсомольск-на-Амуре



Цель:

развитие и поддержка интереса обучающихся к книге и чтению

Задачи:

1. Прочитать произведение Льюиса Кэрролла «Алиса в стране чудес» (читают дети);
2. Познакомить с биографией автора книги;
3. Формировать навыки критического мышления: анализ, сравнение, обобщение;
4. Развивать умения и навыки работы в команде.

Форма проведения:
игра по станциям

Категория участников:
обучающиеся 4-х классов



Очные городские командные игры по литературным произведениям.

Примерное положение.

Приложение № 1

ПРИМЕРНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ
О порядке проведения очной городской командной игры
по литературным произведениям

I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящее Положение определяет цели и задачи, порядок организации и проведения городской командной игры по литературным произведениям (далее - Игра), ее организационное и методическое обеспечение, порядок участия в Игре и определение победителей и призеров.

II. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ИГРЫ

2. 1. Цель Игры: развитие и поддержка интереса обучающихся к чтению и книге.
- 2.2. Задачи:
- знакомство читателей с лучшими произведениями художественной литературы;
 - формирование навыков критического мышления: анализа, сравнения, обобщения;
 - развитие умений и навыков работы в команде

III. УЧАСТНИКИ ИГРЫ

3.1. В Игре на добровольной основе могут принимать участие обучающиеся 2 - 9 классов общеобразовательных организаций города Комсомольска-на-Амуре.

IV. СРОКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

4.1. Очная городская командная игра по литературным произведениям проводится в период с 01 ноября 2023 по 30.04.2024 года.

4.2. Место и дата проведения Игры определяется заранее ее Организатором

V. ПОРЯДОК ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

5.1 Игра проводится в очной форме.

5.2. Задания для проведения Игры составляются Организатором на основе литературных произведений в соответствии с возрастом участников.

5.3 Состав каждой команды формируется из учащихся одной общеобразовательной школы в соответствии с заявленным возрастом участников.

5.3.1. В Игре от общеобразовательной организации может принять участие одна команда в составе от 5 до 10 человек. Количество участников команды определяется заранее организаторами игры.

5.3.2. Допускается наличие 1 запасного члена команды, который при

наличии полного состава команды переходит в статус зрителя и не может принимать участие в Игре.

5.4. Игра проводится в два этапа:

1 этап - подготовительный, проходит в общеобразовательной организации;

2 этап - очная городская командная игра, которая проходит на базе одной из школ-участниц или заранее определенном месте.

5.4.1. На первом этапе Игры каждое общеобразовательное учреждение, желающее принять участие в Игре, определяет потенциальных участников игры.

Потенциальные участники Игры изучают биографию писателя - автора выбранного произведения и знакомятся с выбранным произведением (произведениями);

Из числа потенциальных участников формируется команда (согласно правилам) для участия во 2 этапе Игры. Участники сформированной команды готовят визитную карточку (не оценивается жюри) и выполняют домашнее задание.

5.4.2. На втором этапе, не позднее 7 дней до начала игры, общеобразовательная организация направляет заявку на участие в Игре ее Организатору.

На второй этап Игры команда прибывает не позднее 15 минут до ее начала.

5.4.3. Время проведения второго этапа Игры - не более 60 минут

VI. ФУНКЦИИ ОРГКОМИТЕТА И ЖЮРИ

6. Организацией очной городской командной игры по литературным произведениям занимается Оргкомитет, который формируется из библиотекарей, педагогов-библиотекарей школ - участниц Игр.

6.1. Оргкомитет ведет работу по подготовке и проведению Игры:

- определяет автора, произведение и возраст участников Игры;
- составляет сценарий мероприятия;
- определяет количество времени, выделяемое на каждый ответ;
- принимает заявки на участие в Игре;
- составляет список участников;
- определяет состав жюри;
- готовит дипломы и благодарности.

6.1.2. Все участники Оргкомитета в равной степени принимают участие в организации, подготовке и проведении Игры.

6.2. Жюри 2 этапа Игры формируется из числа приглашенных сотрудников школьных, городских библиотек, представителей педагогической и родительской общности.

6.2.1. В состав жюри не могут входить библиотекари, педагоги-библиотекари, учителя и др. лица, подготовившие команду или работники школы, на базе которой проходит Игра, а также родители, чьи дети принимают участие в Игре.

6.2.2. Жюри анализирует и оценивает результаты участников Игры,

определяет победителей и призеров, предоставляет Организаторам Протокол.

VII. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И НАГРАЖДЕНИЕ

7. На всех этапах Игры присваиваются баллы.

7.1. Один победитель и не более 2-х призеров очной городской командной игры по литературным произведениям считаются команды, набравшие наибольшее количество баллов.

7.1.2. В случае, если команды набрали одинаковое количество баллов, между ними разыгрываются дополнительные вопросы до выявления победителя.

7.2. Победители и призеры Игры награждаются одним общекомандным и индивидуальными дипломами, остальные игроки - сертификатами участника.

7.2.1. Библиотекарям, педагогам-библиотекарям, педагогам, подготовившим победителей и призеров Игры, вручаются Благодарности.

7.3. Награждение общекомандным дипломом победителя и призеров Игры проводится по итогам работы жюри в день проведения Игры. Индивидуальные дипломы и сертификаты предоставляются не позднее 7 рабочих дней после окончания Игры.

Организаторы – педагоги-библиотекари/ библиотекари школ-участниц Игры



**Сологуб
Виктория Анатольевна**
Библиотекарь МОУ СОШ №8

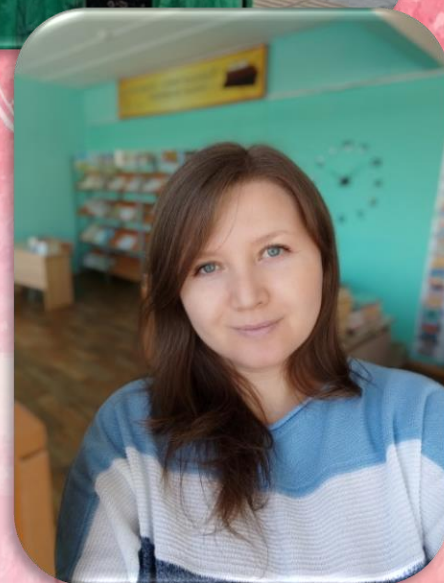


**Митюшникова
Наталья Владимировна**
Педагог-библиотекарь
МОУ СОШ №16

**Дорофеева
Ирина Александровна**
Педагог-библиотекарь
МОУ Лицей №33



**Сапожникова
Ольга Сергеевна**
Педагог-библиотекарь
МОУ СОШ №4



Игра по книге Льюиса Кэрролла «Алиса в стране чудес»



Анна Волощенко

(VK Ежедневник учителя
@teacher_maker)



Сайт «Магазин
педагогических идей»



Оборудование (городской этап Игры)



Игральные кубики (2-3шт)

Оборудование (городской этап Игры)

Таблица с именами
детей для наклеивания
жетонов



Оборудование (городской этап Игры)



Карточки с заданиями
для каждой станции,
названия станций



Оборудование (городской этап Игры)

- ✓ Карандаши и чистые листы бумаги,
- ✓ Оформление





Шесть помощников на шести станциях

Предварительная подготовка

1. Определение школ-участниц Игры, создание группового чата организаторов.
2. Определение возраста участников, выбор произведения для прочтения.
3. Выбор варианта игры.
4. Внутришкольная подготовка.
5. Подготовка к городскому этапу Игры.

4. Внутришкольная подготовка

- 1) Организация чтения выбранного произведения в 4-х классах школ-участниц городской Игры
- 2) Проведение теста на знание содержания произведения.
- 3) Проведение школьного этапа городской литературной игры.



5. Подготовка к городскому этапу Игры

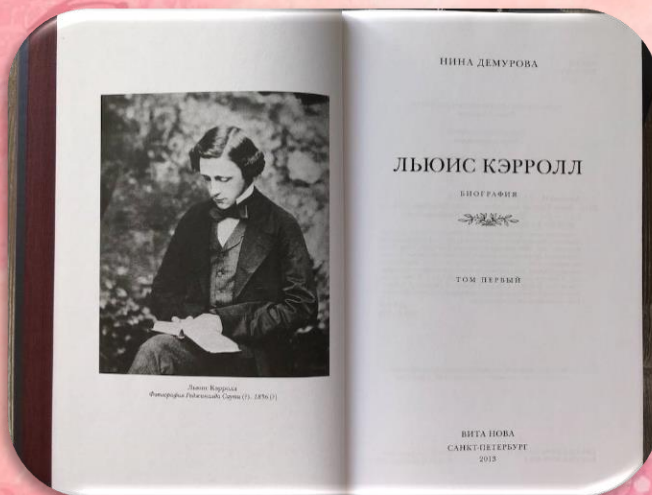
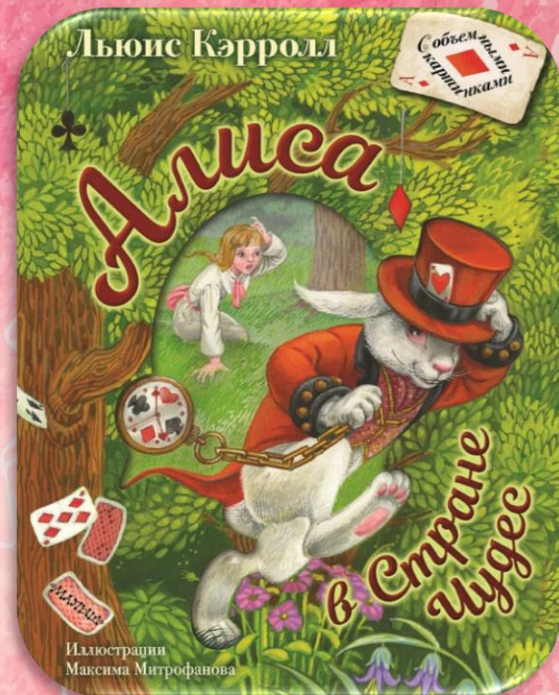
- 1) Придумать название, девиз и отличительный знак своей команды



- 2) Организатор, на чьей базе проводится городской этап Игры, определяет и подготавливает шесть помощников, которые будут экспертами на станциях



АЛИСА В СТРАНЕ ЧУДЕС



Игра «Алиса в стране чудес»

Станции:

- ✓ Бег по кругу
- ✓ Загадки Шляпника
- ✓ Кроличья нора
- ✓ Безумное чаепитие
- ✓ Королевский крокет
- ✓ Улыбка Чеширского Кота



Бег по кругу

Игрок вытягивает одну карточку и отвечает на вопрос, который проверяет участника на знание сюжета книги



Загадки Шляпника

Все задания посвящены биографии Льюиса Кэрролла и истории создания книги «Алиса в стране чудес»



Кроличья нора

Игроку необходимо отгадать, кому из героев принадлежат слова, которые написаны на карточки с заданием



Безумное чаепитие

Игроку необходимо найти себе напарника. Один участник вытягивает карточку, на которой написано словосочетание, и передаёт его смысл другому участнику



Королевский крокет

Игрок разгадывает ребус, в котором зашифрован предмет, встречающийся в книге



Улыбка Чеширского Кота

Игрокам предлагаются карточки с иллюстрациями, созданными Джоном Тенниелом, но часть рисунка закрыта. Игроку надо отгадать кто или что скрыто.



Ход игры

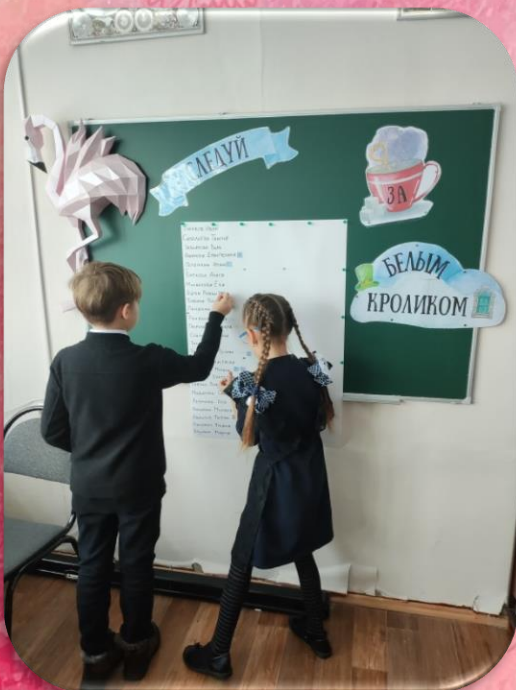
Участники занимают места
Ведущий объясняет правила игры
Каждый игрок по очереди кидает
игральный кубик, определяя
номер станции, на которую
отправляется выполнять задание



Ход игры

После выполнения задания игрок возвращается, снова кидает кубик и отправляется выполнять новое задание

За каждое правильно выполненное задание ученик получает жетон, который прикрепляет в общую таблицу игроков напротив своего имени



Подведение итогов

Победитель игры
определяется по
количеству
набранных жетонов.



Победители



Команда «Чудесатики» МОУ СОШ №8



МОУ СОШ №16 – II место; МОУ СОШ №4 – III место; МОУ Лицей №33 – IV место

