



ГУ «Централизованная библиотечная система г. Витебска»

Библиотека имени Л. Толстого

«Необыкновенное путешествие»

/Литературная квест-игра по книге

Сельмы Лагерлеф

«Чудесное путешествие Нильса с дикими гусями»/



*Составитель сценария: Е. А. Козина
Заведующая библиотекой им. Л. Толстого*

Витебск, 2019

Добрый день, ребята!

Мы снова пришли к вам в гости, а поводом для нашей встречи стала сказочная история «Чудесное путешествие Нильса с дикими гусями». Дело в том, что в этом году исполняется 110 лет с того дня, когда Сельме Лагерлеф за ее замечательное произведение «Чудесное путешествие Нильса с дикими гусями» была вручена Нобелевская премия по литературе.

Знаете, что такое нобелевская премия? *(ответы детей)*

Нобелевская премия— одна из самых престижных международных премий, ежегодно присуждаемая за выдающиеся достижения в разных областях знаний, в том числе и в литературе. В 1909 году Нобелевскую премию в области литературы впервые получила женщина – это была Сельма Лагерлеф. И именно «Чудесное путешествие Нильса с дикими гусями» принесло Лагерлеф такое признание.

Мы знаем, что вы эту книгу прочли и разобрали на уроках литературного чтения. Поэтому мы предлагаем вам сыграть в литературную квест-игру по этой книге. Готовы блеснуть своими знаниями? *(ответы детей)*

Для начала вы должныделиться на две команды и выбрать капитанов.

Теперь капитаны подходят ко мне и выбирают для своей команды название.

(дети выбирают капитанский бейдж, на котором указано название команды).

У нас две команды — **«Знатоки»** и **«Путешественники»**. Вашего учителя Татьяну Николаевну мы попросим выполнять роль строгого, или не очень, жюри. Ей мы передаем вот такой маршрутный лист, где она будет фиксировать все правильные ответы. Правильный ответ – 1 балл.

Но прежде, чем мы начнем, несколько советов вам, ребята.

Работать в команде непросто, но есть определенные правила работы в группах.

Вот как они звучат:

1. *Думай, слушай, высказывайся.*
2. *Говори спокойно ясно, только по делу.*
3. *Уважай мнение других.*
4. *Не бери всю инициативу на себя.*
5. *Помогай товарищам, если они об этом просят.*
6. *Точно выполняй возложенную на тебя роль.*
7. *Не жди подсказки.*
8. *Успех команды зависит от каждого.*

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ

СТАНЦИЯ	КОЛИЧЕСТВО ПРАВИЛЬНЫХ ОТВЕТОВ	
	«ЗНАТОКИ»	«ПУТЕШЕСТВЕННИКИ»
«ПАЗЛЫ»		
«БЛИЦ-ИГРА»		
«ШИФРОВКА»		
«ИМЕНА»		
«ЧЕЙ ОТВЕТ?»		
«КРОССВОРД»		
«НА ЛЬДИНКЕ»		

Итак, мы начинаем.

Первая станция, на которой мы остановимся, называется **«Пазлы»**.

Каждая команда получает вот такие пазлы. Ваша задача собрать картинку и назвать героев сказки «Чудесное путешествие Нильса с дикими гусями», которые у вас получились. Побеждает та команда, которая быстрее выполнит задание. (на одном пазле Нильс и гном; на другом — Нильс, белка Сирле и бельчонок Тирле).



Готовы? Начали!

Следующая станция называется «**Блиц-игра**».

Правила простые. Мы поочередно задаем вопросы каждой команде. За каждый правильный ответ команда получает один балл. Если команда не может ответить на вопрос, соперникам предоставляется право заработать дополнительные баллы.

Готовы? Начинаем с команды, которая уступает.

1. За что гном превратил Нильса в маленького человечка? (*Нильс поймал его в сачок и не хотел выпускать.*)
2. Как звали предводительницу гусиной стаи, с которой путешествовал Нильс? (*Акка Кебнекайсе.*)
3. Где ночевал Нильс каждую ночь во время своего путешествия? (*Под крылом гуся Мартина.*)
4. Какой первый подвиг совершил Нильс? (*Спас гуся от лиса.*)
5. Чем помог Нильс белке Сирле? (*Поднял в дупло бельчонка Ти-ле.*)
6. С помощью какого предмета Нильс победил крыс? (*С помощью волшебной дудочки.*)
7. Что бывает один раз в год на горе Кулаберг? (*Великие игрища птиц и зверей.*)

8. Как был наказан лис Смирре за нарушение мира на горе Кулаберг? *(Он был изгнан из своей стаи.)*
9. Какую услугу оказал Нильс медведям? *(Предупредил их о появлении охотников.)*
10. Зачем вороны похитили Нильса? *(Чтобы он помог им открыть кувшин с серебром.)*
11. Что Нильс всегда хранил в кармане? *(ножик).*
12. Что должен был сделать Нильс, чтобы из гнома превратиться в человека? *(Найти существо, которое захочет остаться маленьким на всю жизнь.)*
13. Сколько лет было Нильсу? *(12 лет.)*
14. Почему гуси согласились взять Нильса в путешествие? *(Нильс спас Акку от лиса Смирре.)*
15. Как Нильс спас селезня Ярро? *(Разрезал путы на его крыльях.)*
16. Как Нильс помирил старого коня с хозяином Ларсом? *(Привел коня в сарай.)*
17. За что были благодарны дикие овцы Нильсу? *(Он заманил трех лис в черную дыру.)*
18. Как помог Нильс Осу и Матсу перейти озеро в ледоход? *(Он летел на спине гуся и направлял их.)*
19. Почему орел Горго не охотился на гусей из стаи Акки? *(Она его воспитала, была ему как мать.)*
20. Какие птицы помогли отыскать волшебную дудочку? *(Совы)*

Следующая станция называется **«Шифровка»**.

Сказку Сельмы Лагерлёф переводили многие русские авторы. В одном переводе говорится, что Нильс превратится в человека только тогда, когда будет зарезан белый гусь. А по версии другого переводчика мальчику всего лишь необходимо было произнести заклинание. У вас появилась возможность разгадать запись, выполненную на необычном языке. **Подсказка:** ищите знакомые буквы русского алфавита, составляйте слова. Победит команда, выполнившая задание быстрее всех.

СТЖЫ⊗П◇РЅЕ∇В•РΩАΘТΨИ

ΣШ>ЪZСΞЯІВΘЧНЕ#Л⊕ОЌВ

∅Е∠К≅А,∇ЕΞС%Л.:ИΘГΥУ[С

ЉЪВΛЕϣРυНωЁΘТζС{ЯτДπО

ΥМ↑ОΛЙ.

Ответ: «Ты превратишься в человека, если гусь вернётся домой».

Следующая остановка нашего путешествия — станция с названием **«Имена»**.

Наше задание связано с именами животных из сказки «Чудесное путешествие Нильса с дикими гусями». На карточках написаны животные, а вам надо вспомнить их имена в сказке Сельмы Лагерлеф. Можно пользоваться учебником. Побеждает тот, кто быстрее всех даст правильные ответы.

Карточка (с ответами)

белка - _____ (Сирле)

гусь - _____ (Мартин)

бельчонок - _____ (Тирле)

аист - _____ (Эрменрих)

лис - _____ (Смирре)

ворон - _____ (Фумле-Друмле)

Следующая станция нашего путешествия называется **«Чей ответ?»**.

Во время путешествия Нильс слышал порой удивительные разговоры. Не каждому так повезет: понять, о чем разговаривают между собой разные звери. А вы помните, как они говорили? Сейчас проверим. Каждая команда получает

карточку с заданием. На карточке разговор гусей с каким-то животным. Ваша задача вспомнить, с кем из зверей гуси вели такой разговор. Побеждает та команда, которая ответит правильно и быстрее.

Готовы? Тогда начали!

Ну а теперь давайте проверим, правильно ли вы выполнили задание.

«"Га-га-га!" — кричат сверху гуси.

— Поторапливайтесь! А то и лето пройдет, пока вы доберетесь до края поля». А в ответ гуси слышат: «М-м-медленно, но верно! М-м-медленно, но верно!» Кто им так отвечал? (*Волы.*)

«Шубу потерял!» — смеются гуси, а в ответ слышат: «Зато бе-е-егать легче, бе-е-е-гать легче!» Чей это ответ? (*Барана.*)

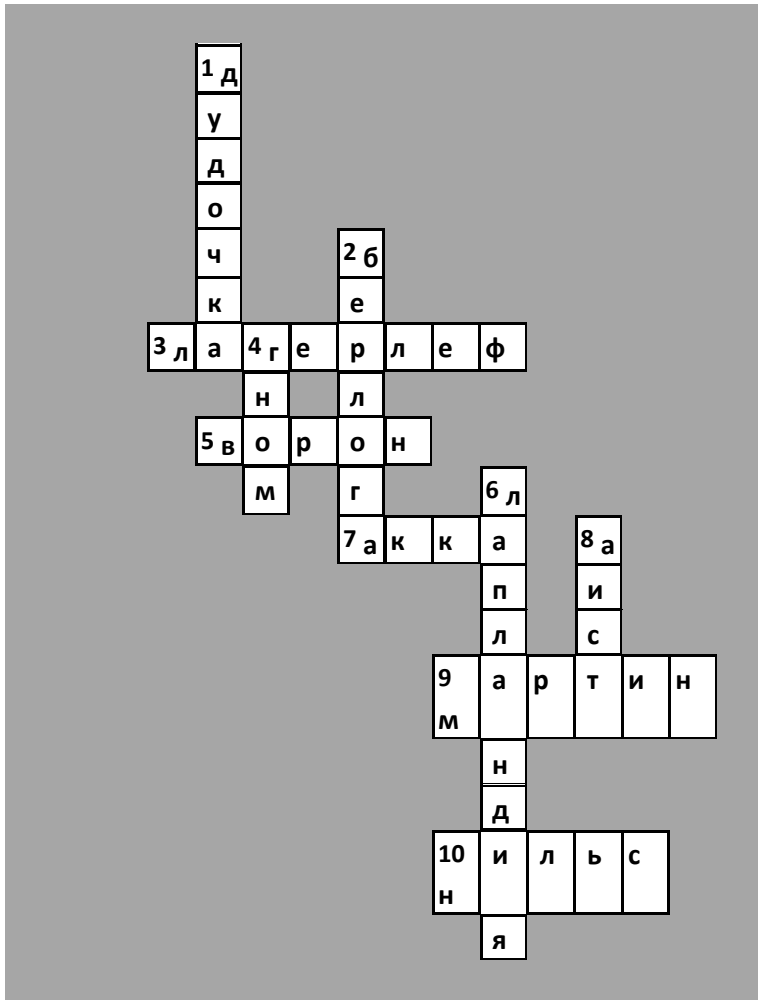
«"Га-га-га!" — кричат крылатые путешественники.

— Какую красивую цепь на тебя надели!» — уже открыто издеваются дикие гуси. А в ответ слышится сердитое: «Бродяги! Бездомные бродяги! Вот вы кто такие!» Кто так им ответил? (*Собака.*)

Следующая наша станция **«Кроссворд»**. На доске вы видите кроссворд. Как вы знаете, слова в кроссворде располагаются по горизонтали и по вертикали. Проигрывающая команда выбирает, на какие вопросы она будет отвечать – по горизонтали или по вертикали. Хорошо, определились. Вопросы командам задаем поочередно — вопрос одной команде, затем вопрос другой команде. Все понятно?

Капитанов команд мы приглашаем к доске, они будут заполнять кроссворд, а думает и отвечает вся команда. Если команда не знает ответа, ответить может команда соперников и получить за правильный ответ дополнительный балл.

Кроссворд по произведению С. Лагерлеф «Путешествие Нильса с дикими гусями»



По горизонтали

3. Автор сказки «Чудесное путешествие Нильса с дикими гусями» (*Лагерлеф*)
5. Фумле-Друмле (*ворон*)
7. Имя предводительницы стаи гусей? (*Акка*)
9. Друг Нильса. (*Мартин*)
10. Имя главного героя сказки. (*Нильс*)

По вертикали

1. Предмет, с помощью которого удалось избавиться от нашествия крыс. (*дудочка*)
2. Жилище тех, кого Нильс спас от охотников. (*берлога*)
4. Кто заколдовал Нильса? (*гном*)
6. Куда держала путь стая диких гусей? (*Лапландия*)
8. Господин Эрменрих – это (*аист*)

Ну и последняя наша остановка на станции **«На льдинке»**. Помните, ребята, Лис Смирре и Нильс участвовали в игре «Бег по льдинкам». В том непростом состязании победил находчивый Нильс. Мы же вам предлагаем немного другое испытание, в котором потребуются физическая подготовка. Это будет конкурс капитанов, так что приглашаем их выйти сюда к нам.

У нас есть две одинаковые «льдинки» (прим. двум листам белой бумаги придать форму льдины). Предлагаем нашим участникам стать на льдинку одной ногой и как можно дольше удерживать равновесие. Победит тот, кто дольше простоит на льдинке. Все понятно? Приготовились! Начали!

Более ловким оказался капитан команды «.....». Поздравляем победителя.

Это была последняя остановка нашего путешествия и последнее испытание для наших команд. Просим Татьяну Николаевну подвести итоги и объявить, какая команда стала победителем.

Поздравляем команду «.....» с победой! Просим Татьяну Николаевну поставить десятки победителям. А всем остальным хорошие оценки за активную работу на уроке.

Спасибо, ребята, за игру!