



Министерство культуры Красноярского края
Красноярская краевая детская библиотека
Отдел методического обеспечения и
инновационной деятельности библиотек

«Том Сойер – герой на все времена»

Литературная игра для детей 11-12 лет

**Красноярск
2021**

Составитель:

О. В. Аешина, главный библиотекарь отдела методического обеспечения и инновационной деятельности библиотек Красноярской краевой детской библиотеки

Редактор:

О. С. Козлова, редактор отдела методического обеспечения и инновационной деятельности библиотек Красноярской краевой детской библиотеки

Компьютерная верстка:

Р. К. Блинова, ведущий методист отдела методического обеспечения и инновационной деятельности библиотек Красноярской краевой детской библиотеки

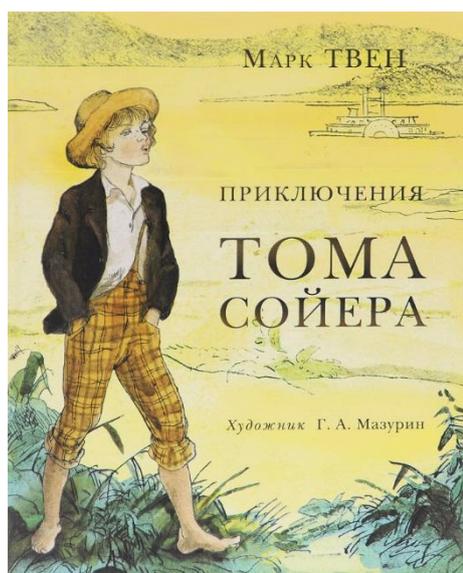
Ответственный за выпуск:

Т. Н. Буравцова, директор
Красноярской краевой детской библиотеки

«Глупости получаются случайно, а потом становятся лучшими моментами в жизни».

Марк Твен

В 1876 году впервые была напечатана любимая приключенческая повесть миллионов детей по всему миру –



«Приключения Тома Сойера» выдающегося американского писателя Марка Твена (1835-1910 гг.). Несмотря на то, что написана книга более ста лет тому назад, она до сих пор интересна юным и взрослым читателям. Когда её читаешь, кажется, что автор всё это видел своими глазами и всё пережил сам. И это действительно так. Сэмюэл Клеменс, так звали на самом деле писателя, родился в семье судьи, в маленькой деревушке Флорида, штат Миссури. Когда мальчику

исполнилось 4 года, семья переехала в Ганнибал - городок на берегу реки Миссисипи.

В Ганнибале Сэмюэл Клеменс подружился с маленьким бродягой Томом Бленкеншипом, которого потом вывел на страницы своих произведений под именем Гека Финна.

Сэму было 12 лет, когда отец его умер, и мальчику пришлось работать в разных типографиях наборщиком. В 20 лет он ушёл в боцманские «щепки» - так называли на Миссисипи взятых на выучку парней. Лоцманом Твен работал до 1861 года, когда началась Гражданская война между Севером и Югом. Потом он жил далеко от Миссисипи, странствовал по свету и, случалось, годами не бывал у себя на родине. Но река оставалась с ним и в эти долгие годы разлуки, сердце Марка Твена было отдано ей навеки. Даже свой литературный псевдоним, Марк Твен, Сэмюэл Клеменс выбрал не случайно. «Марк Твен» - термин лоцмана и означает, что до дна две сажени - «мерка два» и, значит, пароход может пройти.

За этой подписью - Марк Твен – с 1863 года начинают появляться его рассказы, сделавшие имя их автора невероятно популярным. Что неудивительно. Ведь главное в них – фантастическая весёлость Марка Твена, умудрявшегося «извлечь смех из каждого грана жизни».

Свой первый сборник рассказов Марк Твен назвал «Знаменитая скачущая лягушка из Калавераса» (1865 г.). За шумным успехом его первых рассказов последовал такой же успех его путевых очерков «Простаки за границей» (1869 г.) и «Налегке» (1872 г.). Потом появился роман «Позолоченный век» (1873 г.). А ещё через 3 года увидела свет книга, ставшая шедевром мировой литературы, - «Приключения Тома Сойера» (1876 г.). Так, никому не известный фельетонист с Дикого Запада стал кумиром читателей.

Марк Твен оставил людям более 20 книг и огромное количество неопубликованных рукописей. И всё-таки во всём мире читают, прежде всего, «Приключения Тома Сойера».

Работая над книгой, Твен долго не мог решить: для детей она или для взрослых. Уже почти закончив её, Твен сообщил своему другу, писателю Уильяму Хоуэлсу: *«Эта книга вовсе не для детей. Она заинтересует только взрослого человека»*. Но современники не соглашались с ним. Они увидели в «Томе Сойере» книгу о мальчишках и для мальчишек. Когда эта книга вышла в свет, её успех превзошёл все ожидания.

Твена знали и любили, как автора небольших рассказов и юмористических очерков, над которыми хохотала вся Америка. «Приключения Тома Сойера» - одна из самых весёлых книг, какие только есть на свете. Но в ней чувствуется и поэзия, романтика, серьёзность переживаний героев, которые сталкиваются с нешуточными сложностями жизни.

Как-то Марк Твен в шутку сказал о себе: *«Я явился на свет в 1835 году вместе с кометой Галлея. Она снова появится в будущем году, и я думаю, что мы вместе исчезнем. Если я не исчезну вместе с кометой Галлея, это будет величайшим разочарованием в моей жизни. Бог, наверное, решил: вот два причудливых необъяснимых явления, он вместе возникли, пусть вместе и исчезнут»*. Эта шутка Марка Твена оказалась

пророческой. В мае 1910 года космическая странница заглянула за своим земным собратом, и они ушли вместе. Ушли, чтобы по законам небесной механики возвращаться к нам снова и снова.

А в 1926 году, в центре города Ганнибал, на родине Марка Твена, на холме был установлен памятник двум босоногим мальчишкам – Тому Сойеру и Гекльберри Финну – героям известных книг Марка Твена «Приключения Тома Сойера» и «Приключения Гекльберри Финна». Мальчишки в разодранных штанах скульптора Фредерика Хиббарда отправляются на поиски очередного приключения. В 1955 году в Америке в память о Марке Твене прошёл первый чемпионат по прыжкам среди лягушек (основанный на рассказе М. Твена «Знаменитая скачущая лягушка из Калавераса»).

В начале июля ежегодно в родном городе Марка Твена проводятся национальные Дни Тома Сойера. В программу входит большой уличный парад, карнавал, блошиный рынок и другие увлекательные мероприятия.

В юбилей книги «Приключения Тома Сойера» в библиотеке можно организовать своеобразный **день весёлых затей — «День Тома Сойера»**. Это комплексное мероприятие, включающее ряд весёлых, занятных, развлекательных мероприятий, проводимых в течение дня, например, таких как: шоу талантов, выставка поделок, соревнование по покраске импровизированного «забора», мастер-классы по изготовлению лягушек из бумаги в технике оригами с последующим проведением «лягушачьих» гонок (соревнование по прыжкам в длину «лягушек»), конкурсы «художников», литературные игры по произведению М. Твена «Приключения Тома Сойера», игра-квест «Весёлый лабиринт», литературный косплей по произведению М. Твена (конкурс костюмов персонажей книги «Приключения Тома Сойера»), фотозона с героями произведения. Особенно подходит для проведения такого «Дня» период летних каникул.

Предлагаем вашему вниманию одно из мероприятий «Дня Тома Сойера» - **литературную игру по книге М. Твена «Приключения Тома Сойера»** для детей 11-12 лет.

Игра включает в себя несколько конкурсов, домашнее задание и интерактивную игру - библиогейм «Приключения Тома Сойера». Библиогейм можно использовать не только в качестве одного из заданий мероприятия, но и как самостоятельную сетевую игру-соревнование среди читателей или между командами читателей.

При подготовке к игре ребята знакомятся с творчеством писателя, читают повесть, знакомятся на мастер-классах с созданием буктрейлеров. К мероприятию организуется выставка произведений писателя или выставка рисунков ребят по книге «Приключения Тома Сойера» (которую можно использовать в дальнейшем в игре). В игре принимают участие 2 команды. Каждая команда придумывает себе заранее название, выбирает капитана команды и готовит «Домашнее задание» (сделать буктрейлер по произведениям М. Твена).

Для проведения мероприятия понадобятся:

- 2 компьютера (ноутбука)
- экран;
- доска с маркерами (или мелом);
- таблички с оценками для жюри;
- иллюстрации книги;
- теннисные мячики (или разноцветные маленькие мячики);
- головные уборы: шляпка девочки Бекки, индейское перо, платок, кепка, мужская шляпа,
- 2 набора пазлов с изображением фрагмента повести.

Литературная игра «Том Сойер – герой на все времена».

(для детей 11-12 лет).

Ведущая: Несмотря на то, что книга «Приключения Тома Сойера» была написана Марком Твеном 145 лет назад, Тома Сойера, главного героя, знают все! Это маленький, но очень предприимчивый мальчишка из городка Сент-Питерсберг, штат Миссури. Благодаря своей смекалке и бурной фантазии, он умудрился побывать в самых невероятных ситуациях! Сегодня мы ещё раз вместе пролистаем некоторые страницы этого замечательного произведения и станем участниками весёлых

приключений его главного героя. А следить за вашими приключениями будет многоуважаемое жюри
(представление жюри).

Первый конкурс «Библиогейм»

Ведущая: Давайте проверим, насколько хорошо вы помните приключения озорного мальчишки, поиграем в библиогейм «Приключения Тома Сойера» (*ссылка на игру в приложении № 1*). Для того чтобы переходить к следующей странице интерактивной книги, вам нужно выбрать правильный ответ на вопрос. Но будьте внимательны: если ответ дан неверный, вам придётся начинать игру сначала.

Побеждает та команда, которая пройдёт игру первой. «Гуглить» при помощи смартфона — неправильно и неспортивно. Поэтому перед началом игры предлагаю вам выключить телефоны и сложить их в специальную корзину.

(Желательно заранее загрузить игру на компьютеры для каждой команды. Для этого нужно пройти по ссылке и загрузить игру. Интернет необходим только для загрузки игры на компьютер, продолжить игру дальше можно уже офлайн).

За этот конкурс команда-победительница получает 1 балл.

Второй конкурс «Собери пазл»

Для игры понадобятся:

- 2 набора пазлов;
- несколько головных уборов: шляпка девочки Бекки, индейское перо, платок, кепка, мужская шляпа.

Команды получают по одному набору пазлов с изображением фрагмента повести (*для каждой команды разные фрагменты, см. Приложение № 2*). Нужно за одну минуту собрать картинку, определить какой отрывок текста иллюстрирует картинка. 2 балла команде, если собрана картинка и отгадан отрывок текста, 1 балл – если задание выполнено наполовину.

Третий конкурс «Верное средство»

Ведущая: Вы, конечно, помните разговор Тома с Геком о том, как избавиться от бородавок. *«Надо пойти одному в чашу леса, заметить местечко, где есть такой пенёк и ровно в полночь встать к нему спиной, сунуть в него руку и сказать:*

*«Ячмень, ячмень да гниль вода, ... (индейская еда),
Все бородавки у меня возьмите навсегда!*

А потом надо закрыть глаза и скоро-скоро отойти ровно на одиннадцать шагов и три раза повернуться на месте, а по дороге домой не сказать никому ни слова».

Именно вера в средство от бородавок привела Тома и Гека на кладбище в ту ночь, когда было совершено убийство доктора Робинсона.

Предлагаю командам, используя предложенный набор слов (для каждой команды свой набор слов, написанных на карточках), придумать свой «верный» рецепт под названием:

- **«Как улучшить память»** (слова: собачий ошейник, дом с привидениями, апельсиновая корка, пила, 8 раз)
- **«Как найти потерянную вещь»** (слова: старый носок, крутой обрыв, 10 спичек, пятница, дырявое ведро)
- **«Как вылечить насморк»** (слова: пыльный чердак, берёзовая метла, резиновый шланг, 30 раз, на закате)
- **«Как подружиться с девочкой»** (слова: конфета, портфель, большая перемена, огнетушитель, 17 записок)

Каждая команда вытягивает у ведущего по 2 карточки, на обратной стороне которых написано название средства и слова, которые должны быть использованы при составлении данного рецепта (карточки лежат текстом вниз). На выполнение задания даётся 1 минута, затем команды зачитывают свои «средства». Чей «рецепт» получится оригинальнее. «Рецепты» оцениваются жюри по 5-бальной шкале. Пример средства *«Как найти потерянную вещь»*: взять дырявое ведро, положить в него 10 спичек, старый носок, и выбросить это ведро в пятницу с крутого обрыва.

Четвертый конкурс «Брат, поди сыщи брата»

Ведущая: *«Если зароешь шарик, произнося над ним необходимые заклинания, и в течение 2-х недель не будешь трогать его, а потом откроешь тайник с тем заклинанием, которое было сейчас произнесено, то вместо одного шарика ты найдёшь все, какие были когда-либо потеряны тобою».* Том бросил шарик, но не найдя его «вынул из кармана другой и

бросил его в том же направлении; «Брат, поди сыщи брата! ... Должно быть второй шарик или не докатился, или залетел слишком далеко. Он попробовал ещё раз, другой, третий и, наконец, добился успеха: оба шарика лежали на расстоянии фута друг от друга».

Задание командам. В нескольких метрах от вас лежит шарик (*теннисный*). Команды по очереди катят другой шарик так, чтобы он подкатился как можно ближе к первому шарiku (у каждой команды шарики разного цвета).

Небольшая подсказка: шарики не нужно катить с большой силой. Командам даётся по три попытки. В каждой попытке побеждает та команда, чей шарик будет лежать ближе всех к первому шарiku. За каждый удачный ход команда получает 1 балл.

Пятый конкурс капитанов

Ведущая: Эта бессмертная книжка настоящий кладёзь афоризмов. Вам нужно вспомнить некоторые из них.

(Ведущий зачитывает по очереди капитанам начало фразы, а капитан должен её закончить. За каждую восстановленную фразу (хотя бы близко по смыслу) капитан получает 1 балл.)

Фразы для капитана 1 команды:

1. Быть богатым вовсе не такое весёлое дело. Богатство -... *(тоска и забота)*.
2. Если всё делать правильно и с умом, то за 3 дня можно... *(весь город на уши поставить)*.
3. Стоит только дать слово, что не будешь чего-нибудь делать, как ... *(неприменно этого захочется)*.

Фразы для капитана 2 команды:

1. Работа – это то, что человек обязан делать, а Игра – то, чего ... *(он делать не обязан)*.
2. Он думал, что любит её без памяти, думал, что будет обожать её вечно, а оказалось, что это ... *(всего-навсего мимолётное увлечение)*.
3. Он два или три раза перешёл вброд через маленький ручей, потому что среди мальчишек распространено поверье, будто это ... *(сбивает погоню со следа)*.

Блиц-опрос

На экране появляются вопросы с вариантами ответов. Нужно выбрать букву с ответом. Команда, первая правильно ответившая на вопрос, получает 1 балл за ответ.

1. Какую медаль имел Том Сойер?
 - а) **Оловянную медаль за правописание;**
 - б) бронзовую медаль за чистописание;
 - с) медную медаль за красноречие.

2. Том Сойер и Джо Гарпер утверждали, что чем быть президентами Соединённых Штатов на всю жизнь, они предпочли бы сделаться на один год:
 - а) пиратами Карибского моря;
 - б) **разбойниками Шервудского леса;**
 - с) вождями индейского племени.

3. Том целую неделю стягивал себе челюсть платком. С какой целью он это делал?
 - а) От зубной боли;
 - б) от храпа;
 - с) **чтобы не проболтаться.**

4. Какой предмет, дающий защиту от судороги, Том привязывал к лодыжке, когда шёл купаться в реке?
 - а) Лапку белого кролика;
 - б) **трещотку гремучей змеи;**
 - с) клык бешеного пса.

5. В какой день недели Том чувствовал себя самым несчастным?
 - а) Пятница
 - б) Среда
 - с) **Понедельник**

6. Где находятся «Гостиная», «Собор» и «Дворец Аладдина»?
 - а) В музее городка;
 - б) **в пещере;**
 - с) в фантазиях Тома.

7. После того как мальчики нашли клад, местная газетка напечатала:

- а) их биографии;
- б) их интервью;
- с) их фотографии.

8. В какое общество вступил Том?

- а) «Юных трезвенников»
- б) «Юных натуралистов»
- с) «Юных следопытов»

Седьмой конкурс «Стэм»

(Состязание в Творчестве, Эрудиции, Мастерстве)

От каждой команды выбираются по 3 участника. Команды получают текст с отрывком из главы повести, который необходимо воспроизвести: выразительно прочесть, изобразить мимикой и жестами (*можно приготовить для команд реквизиты, например, шляпу для Тома Сойера, ушки для того, кто будет изображать кота, ложку, лекарство*). Время на подготовку – 1 минута. Максимальная оценка за этот конкурс 5 баллов.

Отрывок из повести

«Однажды Том только что приготовился угостить эту щель ложкой лекарства, как в комнату вошёл тёткин жёлтый кот, мурлыча и жадно поглядывая на ложку, будто просил попробовать. Том сказал ему:

– Лучше не проси, если тебе не хочется, Питер.

Питер дал понять, что ему хочется.

– Смотри не ошибись.

Питер был уверен, что не ошибается.

– Ну, раз ты просишь, я тебе дам, я не жадный; только смотри, если тебе не понравится, сам будешь виноват, я тут ни при чём.

Питер был согласен. Том открыл ему рот и влил туда ложку лекарства. Питер подскочил на два метра кверху, испустил дикий вопль и заметался по комнате, налетая на мебель, опрокидывая горшки с цветами и поднимая невообразимый шум. Потом он встал на задние лапы и заплясал вокруг комнаты в бешеном веселье, склонив голову к плечу и воем выражая неукротимую

радость. Потом он помчался по всему дому, сея на своём пути хаос и разрушение. Тётя Полли вошла как раз вовремя и увидела, как Питер перекувырнулся несколько раз, в последний раз испустил мощное «ура» и прыгнул в открытое окно, увлекая за собой уцелевшие горшки с цветами».

Пока игроки готовятся к выполнению задания, остальным участникам предлагается изобразить на бумаге рисунки Тома Сойера по их описанию. Ведущий читает описание рисунка из текста, а участник конкурса рисует на доске.

Ведущая: *«Сидя за одной партой с Бекки, Том старался привлечь её внимание, и ему в голову пришла блестящая мысль проявить свои творческие способности художника».*

«Дом»

«Он нарисовал на доске карикатурно-нелепый дом с двумя фасадами и трубой, из которой выходил дым в виде штопора».

«Человек»

«Затем художник поставил во дворе перед домом человека, похожего на вешалку. Он мог бы перешагнуть через дом. Девочка осталась довольна чудовищем и прошептала: «Очень красивый человек. Теперь нарисуйте меня!»

«Бекки»

«Том нарисовал песочные часы с полной луной наверху и соломенными руками и ногами, вооружив растопыренные пальцы чудовищным веером».

Можно вместо этого задания поиграть с рисунками с выставки (если организована выставка рисунков) – предложить ребятам отгадать к какому отрывку из произведения выполнен тот или иной рисунок. За каждый отгаданный рисунок команды могут получить дополнительный 1 балл.

«Домашнее задание»

Конкурс буктрейлеров по произведениям М. Твена

Ведущая: Марк Твен оставил людям более 20 книг и огромное количество неопубликованных рукописей, многие из которых были опубликованы посмертно. О некоторых произведениях этого выдающегося писателя ребята

приготовили буктрейлеры, которые мы предлагаем вашему вниманию. Максимальная оценка этого задания – 5 баллов.

Подведение итогов игры. Награждение участников.

Ведущая: Наша игра и путешествие по страницам книги «Приключения Тома Сойера» закончилась, но мы не расстаемся с Томом Сойером. Пусть этот благородный разбойник, добрый проказник, непоседа и выдумщик живёт в сердце каждого из нас, не позволяя нам стать скучными серыми людьми.

Литература для читателей-детей 11-12 лет:

- ✓ Боброва, Мария Нестеровна. Марк Твен: Очерк творчества / М. Н. Боброва. - Москва: Гослитиздат, 1962. - 503, [1] с. – Текст: непосредственный
- ✓ Глядко, Сергей. Детство на большой реке / Сергей Глядко // Детская роман-газета. - 2018. - № 4. - С. 21. – Текст: непосредственный
- ✓ Дом Тома Сойера и Гека Финна // Мир путешествий. Рюкзачок. - 2016. - № 1. - С. 8– Текст: непосредственный
- ✓ Душенко, Константин. Слухи о моей смерти сильно преувеличены / Константин Душенко // Читаем вместе. - 2015. - № 11. - С. 35. – Текст: непосредственный
- ✓ Заозёрская, Алёна Юрьевна. Радость игры: [Интегрированный урок развития речи по отрывку из романа М. Твена Приключения Тома Сойера. V класс] / А. Ю. Заозёрская, Д. В. Щелканова // Литература в школе. - 2018. - № 5. - С. 42-43. – Текст: непосредственный
- ✓ Твен, Марк. Приключения Тома Сойера / Марк Твен; [перевод с английского Н. Дарузес]. - Москва: Эксмо, 2021. - 288 с. – Текст: непосредственный
- ✓ Ушакова, Ольга Дмитриевна. Великие писатели: [справочник школьника] / О. Д. Ушакова. - Санкт-Петербург: Литера, 2006. - 96 с. – Текст: непосредственный
- ✓ Фёдоров, Виктор. Сердце мальчишки и голова мудреца: [К 180-летию Марка Твена] / В. Фёдоров // Читайка. - 2015. - № 11. - С. 2-7. – Текст: непосредственный

- ✓ Чанг, Ли-Юн. Марк Твен / [Чанг Ли-Юн; пер. с англ. И. Видревич]; ил. Андреа ди Дженнаро. - Москва: Рипол Классик, 2015. - 32 с. – Текст: непосредственный

Интернет-ресурсы:

- ✓ Зарицкая, Ирина. Марк Твен (краткая биография, прозаик 1835-1910 США) / Ирина Зарицкая// Спадило.ру.: [сайт]. – Текст: электронный. – Режим доступа: <https://spadilo.ru/biography/mark-tven/> (дата обращения: 2.09.2021)
- ✓ Зубкова, М. Марк Твен и его мальчишки / М. Зубкова // Читаем вместе. Навигатор в мире книг.— 2016.— №10.— С. 1-1.— URL: <https://rucont.ru/efd/503901> (дата обращения: 10.09.2021)
- ✓ Марк Твен (Сэмюэл Лэнгхорн Клеменс): [биография, жизнь и произведения писателя]// Биограф.ру: [сайт] – Текст: электронный. – Режим доступа: <https://biographe.ru/znamenitosti/mark-tven/> (дата обращения: 10.09.2021).
- ✓ Марк Твен. Всё о писателе и его книгах.- Текст: электронный. – Режим доступа: <https://m-twain.ru/biografiya> (дата обращения: 10.09.2021)

Приложение №1

Интерактивная игра «Библиогейм «Приключения Тома Сойера»»
// AXMA Story Maker JS: [сайт]. - Текст: электронный. – Режим
доступа: <https://lib.axma.info/EINKroeC/>

Приложение № 2

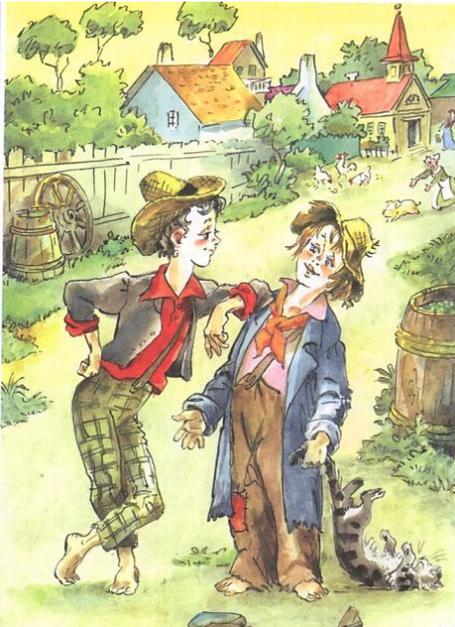


Иллюстрация для 1 команды.

*«Встреча Тома с Гекльберри Финном»:
«Том окликнул этого романтического бродягу:*

- Здравствуй, Гекльберри!*
- Здравствуй и ты, коли не шутишь.*
- Что это у тебя?*
- Дохлая кошка.*
- Дай-ка поглядеть, Гек. Вот здорово ооченела! Где ты ее взял?*
- Купил у одного мальчишки».*

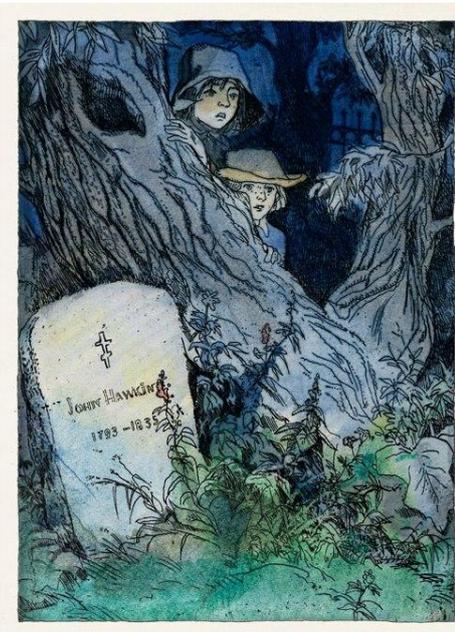


Иллюстрация для 2 команды. *«Случай на кладбище»:
«Они скоро нашли свежий холмик земли, который искали, и укрылись за тремя большими вязами, в нескольких шагах от могилы».*

