

Литературная игра по повести А.П. Гайдара

«Тимур и его команда»

Литературная игра по повести А.П. Гайдара «Тимур и его команда» предназначена для учащихся 4 класса. В игре участвуют 5 команд по 5 – 6 человек в каждой. Игра проводится с применением ИКТ. Данной разработкой могут воспользоваться школьные библиотекари и учителя начальной школы.

Оборудование:

1. Экран
2. Компьютер
3. Проектор
4. Презентация к литературной игре
5. Толковый словарь (5 экземпляров)
6. Барабан и барабанные палочки

Ход игры

Учащиеся в классе делятся на пять команд по 5-6 человек. Команды по очереди выбирают номинацию вопроса: «Портрет героя» (изображение портретной рамки), «Тимуровские дела» (изображение штурвала), «Вопросы внимательному читателю» (изображение буденовки). В номинациях «Портрет героя» и «Тимуровские дела» вопросы открываются в порядке очередности с 1 по 5. Правильный ответ на вопрос, приносит команде 1 балл. В номинации «Вопросы внимательному читателю» участники команды могут выбрать сложность вопроса. Вопросы распределены на три уровня сложности. 1 балл команда получает за вопросы обозначенные зеленым цветом, 2 балла – синим цветом и 3 балла – красным цветом. Если команда не знает ответ на вопрос, возможность ответить на него передается другой команде, первой поднявшей руку. Вопросы викторины оформлены в презентации, правильный ответ появляется по щелчку мышки. Задания из номинации «Конкурс» (изображение костра), целесообразно ведущему включать самому.

1. Найти в словаре значение слова «УЛЬТИМАТУМ» (1 балл)

2. Составить ультиматум учащимся, пишущим на стенах домов (от 1 до 5 баллов)
3. Исполнить на инструменте партию барабанщика из песни «Юный барабанщик» (до 5 баллов)