КВЕСТ

2 АПРЕЛЯ — МЕЖДУНАРОДНЫЙ ДЕНЬ ДЕТСКОЙ КНИГИ

ЛЕС НАРНИИ МЕЖ ДВУХ МИРОВ

Волшебную страну, придуманную ирландским писателем К.С. Льюисом, вместе с его героями и учащимися 5–6-х классов от зла спасала ТАТЬЯНА АНАТОЛЬЕВНА МУРЗИНА — заведующая библиотекой гимназии № 4, г. Могилёв, Республика Беларусь

ПОДГОТОВКА

Оформляется книжная выставка по теме мероприятия (см. с. 22). Школьникам необходимо заранее познакомиться с романом К.С. Льюиса «Племянник чародея». В квесте участвуют две команды с равным количеством игроков. Ребята переходят из комнаты в комнату. В данном сценарии приведён маршрут для одной команды; при разработке второго варианта следует предусмотреть, чтобы участники не пересекались друг с другом.

Понадобятся:

- компьютер, экран, проектор;
- аудиозаписи «волшебной» музыки;
- видеозапись фильма «Хроники Нарнии: Лев, Колдунья и волшебный шкаф» (США — Великобритания, реж. Э. Адамсон, 2005 г.);
- костюм для Волшебника;
- маршрутные листы для обеих команд;
- карточки со словами (должно получиться высказывание М. Твена: «Доброта — это то, что может услышать глухой и увидеть слепой») для обеих команд;
- карточки с заданиями;
- листочек с заклинанием, разрезанный на несколько частей;
- книга «Волшебник Изумрудного города» А.М. Волкова;
- листья дуба, берёзы, клёна (настоящие или вырезанные из бумаги);
- жёлтое кольцо;
- свиток с ключом к шифру;
- конверты с заданиями;
- яблоня и яблоки из бумаги;
- листы бумаги, фломастеры;
- призы для победителей.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Библиотекарь, Волшебник, Рассказчик, Помощники (1)–(8)

(Команды собираются в зале. Их встречают Библиотекарь и Волшебник.)

БИБЛИОТЕКАРЬ: Добрый день, друзья! Рады приветствовать всех в библиотеке!

ВОЛШЕБНИК: Мы приглашаем вас принять участие в захватывающих и удивительных приключениях вместе с героями книги знаменитого ирландского писателя Клайва Стейплза Льюиса «Племянник чародея», которая является прологом ко всем семи сказкам под общим названием «Хроники Нарнии». Скажите, вы знакомы с этим циклом произведений?

(Ребята отвечают.)

Замечательно! Открою вам секрет: в библиотеке каждого уважающего себя волшебника есть книги К.С. Льюиса! *(Улыбается.)*

(Слайд — К.С. Льюис.)

БИБЛИОТЕКАРЬ: Роман «Племянник чародея» — история о силе добра, о любви к тому, кто рядом с тобой, ко всему живому на земле. Главные герои книги — девочка Полли, мальчик Дигори, дядюшка Эндрю, злая властительница — волею судьбы попадают в Нарнию. В этой волшебной стране все стараются жить в мире и согласии, помогая друг другу. Скажите, а вам бы хотелось оказаться там?

(Ребята отвечают.)

ВОЛШЕБНИК: Поверьте, в библиотеке могут совершаться настоящие чудеса! Нужно только в них поверить!

БИБЛИОТЕКАРЬ: Согласна с вами, уважаемый Волшебник! Уж мы, библиотекари, знаем, что для особой, книжной магии нет границ. Она может перенести нас куда угодно. Ребята, а как вы считаете, что объединяет всех положительных героев, придуманных К.С. Льюисом?

(Ребята отвечают, идёт обсуждение.)

Конечно! Они смелые, благородные, никогда не бросят в беде. А ещё они умеют дружить, что очень помогает им совершать добрые дела и великие поступки. Вот и в нашей игре победит только дружная команда, ведь без поддержки товарищей ничего не получится.

Объясню правила нашего квеста. Вы посетите восемь станций, на которых вам предстоит выполнять задания Помощников. После каждого испытания вы будете получать конверты. В них — фрагменты мудрой фразы, которую в финале нашей игры нужно верно собрать.

Итак, ребята, давайте начнём игру. Прошу капитанов подойти ко мне и получить маршрутные листы.

Клайв Стейплз Льюис. *1950-е гг.*

(Капитаны выполняют.)

ВОЛШЕБНИК: В путь, друзья! Лес-между-мирами ждёт вас!

(Звучит «волшебная» музыка. Команды выходят на маршруты.)

СТАНЦИЯ 1. «ЗАБРОШЕННЫЙ ДОМ»

(Игроков встречает Помощник (1). Слайд — заброшенный дом.)

ПОМОЩНИК (1): Приветствую вас на первой станции, ребята! Давайте немного вспомним содержание книги «Племянник чародея». Недалеко от дома Полли Пламмер стоял заброшенный дом. Однажды вместе с другом Дигори Керком девочка решила пробраться туда и исследовать чердак. Там обнаружился тоннель. Он был такой длинный, что герои не смогли понять где он заканчивается.

Осторожно ступая по балкам, Полли и Дигори добрались до закрытой двери, за которой находилась секретная лаборатория дядюшки Эндрю, оказавшегося чародеем. Там из мелкой пыли, сохранившейся в шкатулке со времён Атлантиды, он создавал волшебные кольца.

Ребята, для того чтобы последовать за героями книги и войти в тайную лабораторию, вам необходимо правильно изобразить знаки четырёх стихий. Сейчас на 10 секунд они появятся на экране. Запомните их, а затем нарисуйте и подпишите, какой из них огонь, вода, воздух и земля.

(Слайд — знаки четырёх стихий. Помощник (1) раздаёт листы бумаги и фломастеры. Ребята выполняют задание.)

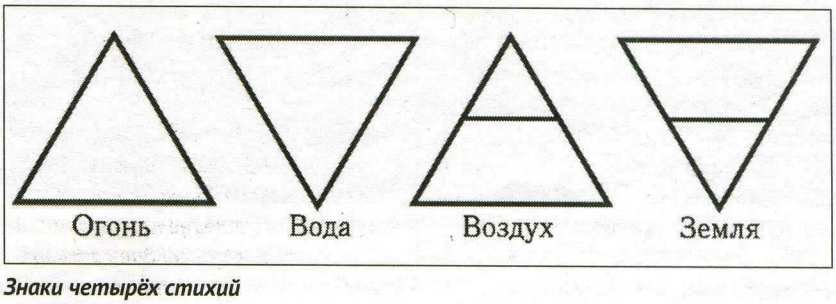
Молодцы! Вы справились! Путь в лабораторию открыт! Вы получаете конверт с первым фрагментом фразы и можете продолжать путь.

(Помощник (1) вручает игрокам карточку со словом «увидеть». Команда переходит на вторую станцию.)

СТАНЦИЯ 2. «ВОЛШЕБНЫЕ КОЛЬЦА»

(Игроков встречает Помощник (2). На столике лежит книга «Волшебник Изумрудного города» А.М. Волкова.)

ПОМОЩНИК (2): Друзья, как вы уже поняли, дядя Эндрю был чародеем. Не слишком талантливым и не особенно удачливым, но всё же. Однажды он создал четыре кольца: два жёлтых и два зелёных. Жёлтые переносили



Знаки четырёх стихий

в другие миры, а зелёные возвращали домой.

Ребята, для того чтобы попасть в волшебный мир, нужно прочитать заклинание. Оно у меня даже было записано, но вот беда — я нечаянно порвал листок. *(Достаёт из кармана фрагменты листочка с заклинанием и демонстрирует.)* Вам нужно соединить фрагменты и произнести его. У меня есть для вас подсказка — она в книге, которая лежит на столе. *(Указывает на книгу «Волшебник Изумрудного города».)*

На выполнение этого задания у вас есть не больше трёх минут. Будьте внимательны! Если ошибётесь, магия перенесёт вас очень далеко!

(Нужный фрагмент в книге помечен закладкой или стикером. Ребята находят заклинание и собирают фрагменты.)

Я вижу, что вы закончили! Прошу капитана прочитать заклинание вслух.

(Капитан читает: «Бамбара, чуфара, лорики, ёрики, пикапу, трикапу, скорики, морики! Явитесь передо мной летучие обезьяны!» Звучит «волшебная» музыка.)

Молодец! Именно такое заклинание произнесла злая колдунья Бастинда. Что ж, магия перенесла вас в волшебную страну. Вперёд! Приключения ждут!

(Помощник (2) вручает игрокам карточку со словом «слепой». Команда переходит на третью станцию.)

СТАНЦИЯ 3. «ПУТЕШЕСТВИЕ СКВОЗЬ ВРЕМЯ»

(Игроков встречает Помощник (3).)

ПОМОЩНИК (3): Друзья, Полли и Дигори, попав в кабинет чародея, дотронулись до жёлтых колец и перенеслись через время и пространство. Вынырнув из пруда, ребята оказались в Лесу-между-мирами. Вокруг была удивительная тишина — слышно, как растут деревья... Вы думаете, такое возможно?

(Ребята отвечают.)

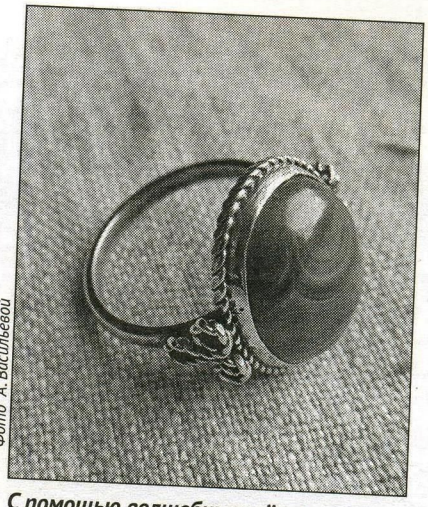


Фото А. Васильевой

С помощью волшебных жёлтых колец герои путешествовали между мирами

Верно! Только в сказке! *(Улыбается.)* Друзья, расскажу вам о задании моей станции. С ним предстоит справиться троим участникам. Прошу подойти ко мне!

(Трое ребят походят к Помощнику (3).)

Вы получите конверты, в которых лежат листья деревьев. Загляните туда, но содержимое команде не показывайте. Ваша задача — по очереди с помощью пантомимы объяснить, лист какого дерева вам достался. Время на подготовку — не более одной минуты.

(Помощник (3) раздаёт конверты, в которых лежат листья дуба, берёзы и клёна. Ребята выполняют задание.)

Отлично! Вы справились! Полли и Дигори идут дальше и зовут вас за собой!

(Помощник (3) вручает игрокам карточку со словом «что». Команда переходит на четвёртую станцию.)

СТАНЦИЯ 4. «КАМЕННЫЙ ГОРОД»

(Игроков встречает Помощник (4).)

ПОМОЩНИК (4): Ребята, как вы думаете, какими чертами характера обладали Полли и Дигори?

(Ребята отвечают, идёт обсуждение.)

Верно! Они были смелыми, дружными, а ещё очень любознательными. Бредя по тропинке в волшебном лесу, ребята заметили несколько необычных маленьких прудиков, которые оказались вовсе не водоёмами, а проходами в другие миры. Конечно же, наши герои не смогли упустить шанс отправиться в путешествие. Они надели кольца и оказались в каменном городе.

(Слайд — каменный город.)

Сейчас вас ждёт задание, связанное с минералами. Я буду зачитывать описание, а вам нужно отгадать камень, о котором я говорю.

(Помощник (4) задаёт вопросы. Ребята отвечают. Если есть такая возможность, можно подготовить образцы минералов и показывать их, когда участники дают правильные ответы.)

Вопросы

1. Название этого камня состоит из двух частей: первая в переводе с латинского означает «вода», а вторая — «море». В древности его брали с собой в дорогу моряки. Они верили, что небесно-голубой минерал убережёт от любой беды. *(Аквамарин.)*

(Слайд — аквамарин.)

2. Этот прозрачный вид кварца похож на кусок льда. Он всегда прохладный, и его невозможно согреть в руках. Это очень твёрдый минерал. Если провести по нему ножом, на поверхности не останется никаких следов. Издавна считалось, что он обладает волшебными свойствами. Маги использовали шары из этого прозрачного самоцвета, чтобы видеть будущее. *(Горный хрусталь.)*

(Слайд — горный хрусталь.)

3. Это окаменевшая ископаемая смола. Из неё делают красивые украшения, статуэтки и вазы.

По легенде, кристаллы медового оттенка — слёзы дочери морского царя. Девушка полюбила простого рыбака, но отец был против их союза. Он убил юношу, а непокорную дочь приковал цепями к скале на морском дне. С тех пор безутешная царевна плачет по погибшему возлюбленному, а волны выносят на берег её слёзы — застывшие капельки. *(Янтарь.)*

(Слайд — янтарь.)

Об уральских самоцветах расскажет сценарий в № 9/2018 г. на с. 101

ПОМОЩНИК (4): Ребята, вы успешно справились с моим заданием. Вас ждёт пятая станция!

(Помощник (4) вручает игрокам карточку со словом «может». Команда переходит на пятую станцию.)

СТАНЦИЯ 5. «СКАЗОЧНЫЕ СУЩЕСТВА»

(Игроков встречает Помощник (5). На столе лежат два конверта с заданием.)

ПОМОЩНИК (5): Друзья, в каменном городе Полли и Дигори увидели на колонне надпись, которая предупреждала о том, что не стоит ударять золотым молотком в колокол, дабы не навлечь на себя несчастья. Но любопытный мальчишка не удержался и сделал это. Он оживил злую властительницу — королеву Джадис. Послышался ужасный грохот, каменные стены начали разваливаться, дома рушились. Нужно было скорее спасаться, дотронувшись до жёлтых колец. *(Демонстрирует жёлтое кольцо.)*

Ребята, прежде чем покинуть каменный город, вам нужно выполнить задание. Перед вами — два конверта. *(Указывает на конверты на столе.)* В одном — карточки с названиями волшебных существ, которых «оживил» в своих произведениях К.С. Льюис. В другом — их описания. Вам необходимо верно всё сопоставить. На выполнение этого задания у вас есть не более трёх минут.

(Ребята подходят к столу, раскрывают конверты и выполняют задание.)

Задания

1. В древнегреческой мифологии это нимфы, покровительницы деревьев. *(Дриады.)*
2. Человекобык, живший на Крите в подземном лабиринте. Этому чудовищу ежегодно приносили в жертву семь юношей и девушек. *(Минотавр.)*
3. В древнегреческой мифологии — лесные божества, демоны плодородия, спутники Вакха, схожие с фавнами жизнерадостные козлоногие существа. *(Сатиры.)*
4. В древнегреческой мифологии — дикие смертные создания с головой и торсом человека на теле лошади, обитатели гор и лесных чащ. Они сопровождали бога вина Диониса. *(Кентавры.)*
5. Высокие, необычайно красивые и благородные люди, которые излучают сияние. В качестве небесных светил они участвуют в «великом танце». Отражают древнехристианское представление об ангелах, персонально ответственных за движение небесных светил по небу. *(Люди-звёзды.)*
6. Высокие существа, напоминающие одновременно человека и лягушку. У них между пальцами есть перепонки, волосы серо-зелёные. Живут эти персонажи К.С. Льюиса в домиках, которые строят на болотах. *(Квакли-бродякли.)*

ПОМОЩНИК (5): Отлично! А сейчас подойдите ко мне и дотроньтесь до волшебного жёлтого кольца. Оно перенесёт вас на шестую станцию.

(Ребята подходят к Помощнику (5) и дотрагиваются до жёлтого кольца. Звучит «волшебная» музыка. Помощник вручает игрокам карточку со словами «— это то,». Команда переходит на шестую станцию.)

СТАНЦИЯ 6. «ОСТАНОВИТЕ КОЛДУНЬЮ»

(Игроков встречает Помощник (6).)

ПОМОЩНИК (6): Ребята, вместе с Дигори и Полли вы перенеслись в Лондон начала XX в.

(Слайд — виды Лондона начала XX в. Можно продемонстрировать документальные кадры или небольшой видеоролик.)

Здесь же оказалась королева Джадис — жестокая и могущественная ведьма.

(Слайд — колдунья Джадис.)

В Лондоне Джадис колдовать не могла, но её физическая сила

Заброшенные дома лучше обходить стороной, ведь неизвестно, какие страшные тайны хранят старые стены. Но Полли и Дигори этому совету не последовали. Фильм «Женщина в чёрном». *Великобритания — Канада, режиссёр Д. Уоткинс. 2012 г.*

была огромной. Злодейка решила завоевать город и поработить его жителей.

Друзья, мы должны остановить властительницу! Для этого нужно расшифровать волшебное слово. Прошу капитана подойти ко мне и получить свиток с ключом к шифру.

(Капитан выполняет. Помощник (6) передаёт ему свиток с ключом к шифру.)

(Капитану.) Прочитай вслух надпись на свитке.

(Капитан зачитывает вслух: «Слово — дом, который построен из маленьких кирпичиков. Всего их 33. Если ты знаешь место каждого кирпичика, то тебе ничего не стоит справиться с шифром». Слайд — русский алфавит.)

Спасибо! Ты получаешь карточку с шифром. С помощью подсказки на слайде постарайся, посовещавшись с командой, разгадать волшебное слово, которое остановит колдунью.

(Помощник (6) передаёт карточку с шифром. Ребята выполняют задание.)

Задание

14, 21, 20, 1, 2, 16, 18. *(Мутабор.)*

ПОМОЩНИК (6): Ребята, все вместе произнесите волшебное слово вслух!

(Команда произносит вслух: «Мутабор». Звучит «волшебная» музыка.)

Молодцы! Джадис не смогла совладать с вами.

(Помощник (6) вручает игрокам карточку со словом «доброта». Команда переходит на седьмую станцию.)

СТАНЦИЯ 7. «ПЕСНЯ АСЛАНА»

(Игроков встречает Помощник (7).)

ПОМОЩНИК (7): Чтобы спасти город, Полли и Дигори надевают жёлтые кольца, и все, кто к ним случайно прикоснулся: кэбмен, его конь, дядюшка Эндрю и злая колдунья, — переносятся в волшебный мир, который только создаётся с помощью песни. Появляются земля, потом небо и звёзды, солнце, растения, затем говорящие животные, фавны, гномы, нимфы и другие сказочные создания.

Песню исполняет могучий и мудрый лев Аслан. Мир постепенно оживает, растёт. Лев рассказывает поражённым Полли и Дигори о том, что вместе с Джадис в его страну попало зло. Раз человек принёс его, то «дется Адама и Евы» и обязаны помоч не дать ему распространиться...

Друзья, на моей станции ва нужно угадать название мира все который создал Аслан. Для это ром го вам необходимо по каждому ше из данных мной описаний узнат К.С книгу, найти её в зале, открыт и взять карточку с буквой. Из эти *(Ре* букв потом вы сможете сложить ния название мира великого Льва.

(Помощник (7) зачитывает описа- ет ния. Ребята выполняют задание. и Текст может демонстрироваться ню на слайдах.)

Задания

1. Первая буква спряталась в книге о приключениях обычной девочки Оли в королевстве, где всё происходит наоборот. *(Буква «Н» находится в книге «Королевство кривых зеркал» В.Г. Губарева.)*

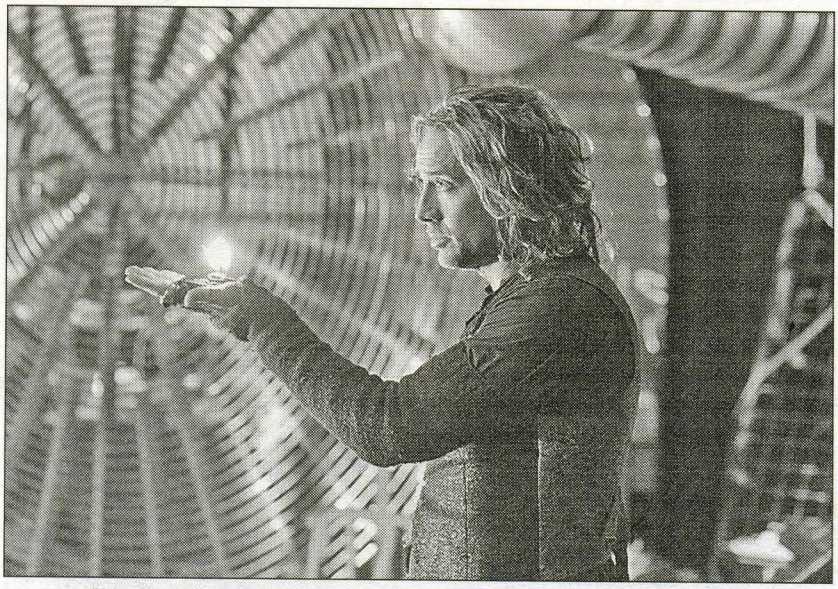
2. Вторая буква притаилась в книге об озорных и весёлых мальчишках, которые превращались в воробьёв, муравьёв и бабочек. *(Буква «А» находится в книге «Баранкин, будь человеком!» В.В. Медведева.)*

3. Третью букву можно обнаружить в необычной книге итальянского писателя, все герои которой — овощи и фрукты. *(Буква «Р» находится в книге «Приключения Чиполлино» Дж. Родари.)*

4. Четвёртая буква притаилась между страницами книги, которая рассказывает о необычном путешествии корабельного врача в страну, где все жители были лилипутами. *(Буква «Н» находится в книге «Путешествия Гулливера» Дж. Свифта.)*

5. Пятую букву вы найдёте, если вспомните название книги, героями которой были Белый Кролик, Гусеница, Шляпник, Чеширский кот и одна очень любопытная девочка. *(Буква «И» находится в книге «Алиса в Стране чудес» Л. Кэрролла.)*

6. В этой книге необыкновенные приключения начались летним утром, когда ученик шестого класса пионер Волька нашёл на дне реки сосуд, в котором жил джинн. *(Буква «Я» находит-*



Научиться колдовать совсем не просто. Дядя Эндрю, несмотря на все старания, так и не овладел этим искусством так, как маг Бальтазар (Н. Кейдж).
Фильм «Ученик чародея». *США, режиссёр Дж. Тёртелтауб. 2010 г.*

ся в книге «Старик Хоттабыч» Л.И. Лагина.)

ПОМОЩНИК (7): Друзья, раз все буквы собраны, прошу вас хором произнести название волшебного мира, придуманного К.С. Льюисом!

(Ребята хором произносят: «Нарния».)

Совершенно верно! Вы получаете карточку с фрагментом фразы и можете переходить на последнюю, восьмую станцию.

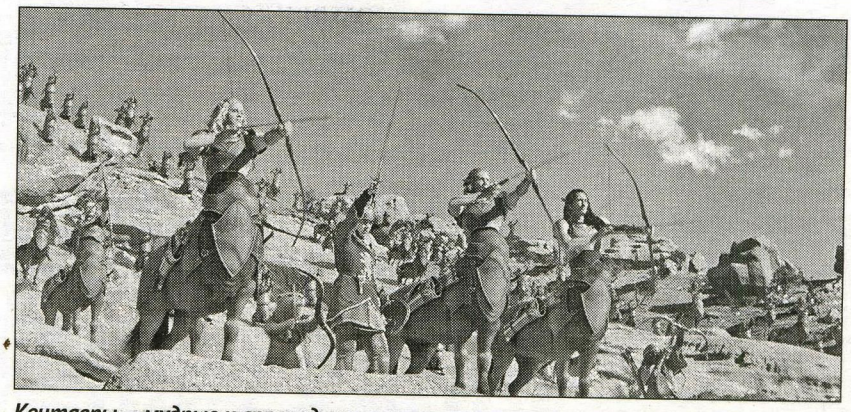
(Помощник (7) вручает игрокам карточку со словами «глухой и». Команда переходит на восьмую станцию.)

СТАНЦИЯ 8. «УДИВИТЕЛЬНАЯ ЯБЛОНЯ»

(Игроков встречают Помощник (8) и Рассказчик.)

ПОМОЩНИК (8): Аслан рассказал Полли и Дигори, что зло, попавшее в его мир, может сдержать яблоко из чудесного сада. Ребята отправляются за ним. Джадис, которую герои встречают по пути, старается обхитрить их. Она уговаривает Дигори сорвать ещё одно яблоко для его матери, которая сильно хворала. Но мальчик отказывается. Он забирает лишь одно яблоко — для Аслана.

Из этого волшебного плода вырастет дерево, что даст защиту Нарнии от Джадис ещё на много сотен лет. Потом Аслан объяснил детям, что тот, кто срывает это яблоко для себя, обретает не только бессмертие, но и бесконечные муки, а получивший его от другого — если не вечную жизнь, то, по крайней мере, крепкое здоровье и счастье до конца дней. Мудрый лев подарил Дигори волшебный плод, чтобы мальчик отдал его маме.



Кентавры — мудрые и справедливые существа, а их искусству стрельбы из лука могли позавидовать даже опытные воины. Фильм «Хроники Нарнии: Лев, Колдунья и волшебный шкаф». *США — Великобритания, режиссёр Э. Адамсон. 2005 г.*

РАССКАЗЧИК: Дигори и Полли покидают Нарнию и возвращаются домой. Мама Дигори выздоровела. Ребята зарывают волшебные кольца в землю, а дядюшка Эндрью навсегда оставляет колдовство. Прошло время, и из сердцевинки яблока выросло дерево. Когда яблоню сломала буря, повзрослевший Дигори заказал сделать из неё платяной шкаф. Именно он привёл в Нарнию четырёх других ребят. Но это уже другая история и другие приключения...

ПОМОЩНИК (8): Друзья, на нашей станции тоже «выросла» волшебная яблоня. Сейчас я попрошу пятерых участников подойти ко мне.

(Пятеро ребят выполняют. Рассказчик выносит ватман, на котором изображена яблоня, и прикрепляет его к стене. К кроне приклеены с помощью кусочков скотча пять бумажных яблочек.)

Ребята, на каждом яблоке написана буква. Но, прежде чем сорвать плоды, вы должны ответить на наши вопросы.

(Помощник (8) и Рассказчик задают вопросы. Пятеро ребят по очереди отвечают и срывают яблоки.)

Задания

1. Дата празднования Дня Победы + количество букв в названии месяца, когда отмечается этот праздник. Умножаем число, которое получилось, на дату празднования Международного женского дня. *(9+3)×8=96. Участник срывает яблоко с буквой «Д».)*

2. Сложите цифры из названий следующих книг: «Три поросёнка», «Три мушкетёра», «Али-Баба и сорок разбойников». Затем сложите цифры из этого двузначного числа между собой, потом ещё раз сложите цифры двузначного числа между собой. *(3+3+40=46=4+6=10=1+0=1. Участник срывает яблоко с буквой «О».)*

3. Выпишите первую букву из фамилии автора книги «Робинзон Крузо». *(Дефо.)* Выпишите первую букву из имени подруги Питера Пена, которая знала очень много сказок. *(Венди.)* Выпишите первую букву из имени детской поэтессы Барто. *(Агния.)*. Назовите цифру, которая получится, если сложить все три буквы. *(Два. Участник срывает яблоко с буквой «Б».)*

4. Количество времён года + количество цветов радуги + количество месяцев в квартале. Получилось двузначное число. Складываем его цифры между

Календарь «Знаменательные даты — 2019». — М.: Издательство «Либер-Дом», 2018.

Заявки на приобретение принимаются по тел./факсу (495) 231-56-06, e-mail: liber@liber.ru

Цена 1839 руб.

собой. *(4+7+3=14=1+4=5. Участник срывает яблоко с буквой «Р».)*

5. Сложите между собой цифры года рождения А.С. Пушкина, пока не останется однозначное число, затем к полученному результату прибавьте дату празднования Дня смеха. *(1+7+9+9=26=2+6=8+1=9. Участник срывает яблоко с буквой «О».)*

РАССКАЗЧИК: Друзья, сложите буквы на ваших яблочках в слово и произнесите его хором.

(Пятеро участников складывают буквы и произносят вслух: «Добро».)

Верно! К.С. Льюис говорил: «Зло даже злом не может быть в той полноте, в какой добро есть добро». В его произведениях добро всегда одерживает верх, а коварство, ненависть, зависть и трусость — проигрывают.

ПОМОЩНИК (8): Друзья, вы справились со всеми заданиями! Получайте последний фрагмент фразы и проходите в зал, где начинался квест.

(Помощник (8) вручает игрокам карточку со словом «услышать». Команда переходит в зал, где её встречают Библиотекарь и Волшебник.)

БИБЛИОТЕКАРЬ: Ребята, вам понравилось путешествие по волшебной стране?

(Игроки отвечают.)

ВОЛШЕБНИК: Мы очень рады! Сейчас, пока мы ждём вторую команду, предлагаем посмотреть фрагмент фильма «Хроники Нарнии: Лев, Колдунья и волшебный шкаф».

(Демонстрируется фрагмент фильма «Хроники Нарнии: Лев, Колдунья и волшебный шкаф». Вторая команда возвращается в зал.)

БИБЛИОТЕКАРЬ: Ребята, сегодня вы все проявили себя. Продемонстрировали знания, смекалку и превосходную командную игру. Настало время назвать победителей. Прошу команду, пришедшую первой, сложить фразу и произнести её вслух.

(Команда складывает фразу и произносит: «Доброта — это то, что может услышать глухой и увидеть слепой».)

Совершенно верно! Её автор — американский писатель М. Твен. Друзья, а сейчас наступает самый торжественный момент нашего квеста — награждение!

(Победители выходят на сцену. Проводится награждение.)

ВОЛШЕБНИК: Надеемся, что со временем вы познакомитесь со всеми книгами К.С. Льюиса. Он создал удивительный мир, в который можно попасть через платяной шкаф, вырезанный из волшебной яблони. В его историях множество приключений, в которые попадают ваши сверстники. Герои учатся дружить, относиться бережно к окружающему миру, помогать друзьям, давать отпор врагу, который во много раз сильнее.

БИБЛИОТЕКАРЬ: А ещё книги К.С. Льюиса помогают поверить в волшебство и сказку. Их порой так не хватает! Ребята, всех, кто хочет открыть для себя мир Нарнии, мы приглашаем познакомиться с книжной выставкой. *(Проводит обзор экспозиции, предлагая ребятам взять и прочитать понравившиеся издания.)*

К КНИЖНОЙ ВЫСТАВКЕ

Льюис, К.С. Племянник чародея. — М.: Эксмо, 2017.
Льюис, К.С. Серебряное кресло. — М.: Эксмо, 2010.
Льюис, К.С. Сказочные повести. — М.: Андреев и сыновья, 1991.
Льюис, К.С. Хроники Нарнии. — М.: Эксмо, 2017.
Льюис, К.С. Эссе. — М.: Русская неделя, 2016.

Универсальный энциклопедический календарь-журнал «Знаменательные даты — 2019»

с. 157

24 апре
120 лет со дн
рожден

ВЛАДИМИР ВЛАДИМИРОВИЧ НАБОКОВ
1899–1977
писатель

Русский американец

Родился в Петербурге. В 1911–1916 учился в Тенишевском училище, печатал стихи в школьном журнале, затем в журналах «Вестник Европы», «Русская мысль» и др., в 1916 выпустил сборник «Стихи». Заявил о себе как талантливый поэт. В 1919 покинул Россию. С 1925 по 1937 жил в Берлине, затем в Париже. В этот период опубликованы: сборники «Грозди» (1922) и «Горний путь» (1923); пьесы «Полюс» (1924), «Человек из СССР» (1927), «Событие» и «Изобретение вальса» (обе — 1938). В 1926 выходит первый роман «Машенька», затем ещё семь «русских» романов: «Король. Дама. Валет» (1928), «Защита Лужина» (1930), «Подвиг» (1931–1932), «Камера обскура» (1932–1933), «Отчаяние» (1934), «Приглашение на казнь» (1935–1936), «Дар» (1937–1938). В 1940 эмигрирует в США. С 1938 пишет на английском: «Истинная жизнь Себастьяна Найта» (1938), «Девять рассказов» (1947), «Лолита» (1955, авторский перевод на русский язык — 1967), «Весна в Фиальте и другие рассказы» (1956), «Пнин» (1957), «Стихи» (1959, 1962), «Прозрачные вещи» (1971), «Поглядим на арлекинов!» (1974). Набокова считают русским писателем до 1940 и американским — после переезда в США. Особенностью стиля автора является игра парадоксами, темами, «вывернутыми» сюжетами, нестандартными литературными приёмами, эксперименты с языком, что заметно уже в названиях некоторых его произведений.