A quill pen is shown in a small glass inkwell, with several dark ink splatters scattered on the parchment-like surface below. The background is a textured, light-colored surface, possibly parchment or paper, with a subtle gradient from light to dark. The overall scene is lit with a soft, warm light, creating a classic and artistic atmosphere.

# Литературные игры

Мастер-класс Э.Г. Заяц

# Определение



Литературная игра – игра с  
текстом, с целью  
модифицировать  
существующий или создать  
НОВЫЙ.



Литературные

Литературные  
игры



Игры,  
Основанные  
на эрудиции



Творческие  
Литературные  
игры



# Игры, основанные на эрудиции

К таким играм относятся многочисленные литературные конкурсы, в которых нужно:

- угадать прозаическое или стихотворное произведение по отрывку,
- назвать литературного героя по краткому (иногда поэтапному) описанию,
- указать источник цитат, приводимых в тексте известного автора,
- или просто ответить на вопросы по литературному произведению, творчеству известного писателя, и т.д.



# Творческие литературные игры

Основные варианты литературных игр:

- Игра в ассоциации.
- Сочинить рассказ из набора слов.
- Сочинить рассказ по его первой и последней строчке.
- Сочинить рассказ с многократным использованием одного слова.
- Сочинить рассказ на одну букву.
- Сочинить шуточное поздравление.
- Сочинить шуточное резюме. Сказочный персонаж проступает на работу. Как будет выглядеть его резюме?
- Старая сказка на новый лад
- Буриме



# Практическое задание № 1

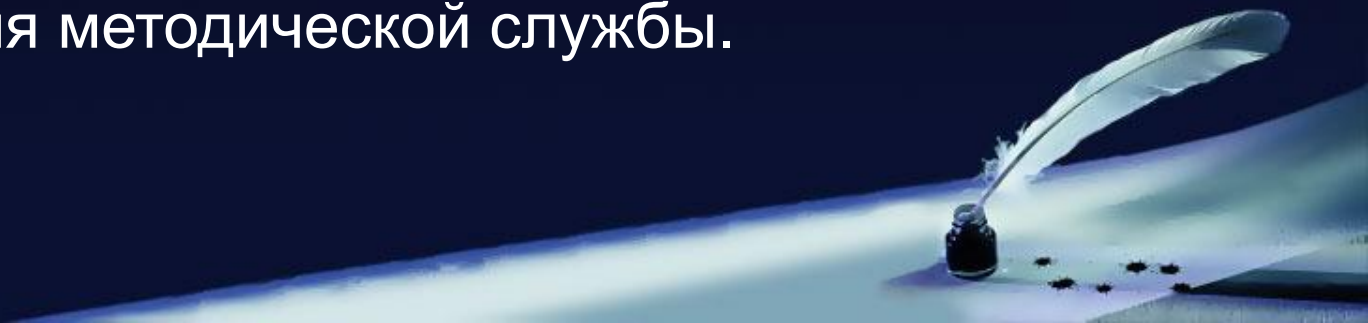
- Акростих
- На листе бумаги расположите вертикально своё имя
- Сочините стихотворение, в котором началом каждого стиха (строки) будет служить соответствующая по порядку буква Вашего имени
- Тема стихотворения может быть любой
- Рифму и размер подскажет первая строка



# Практическое задание №2

## Сочинить шуточное резюме.

- Сказочный персонаж поступает на работу. Как будет выглядеть его резюме?  
Вам необходимо написать шуточную автобиографию – резюме, которую покажет сказочный герой директору ГДДТ.
- Крокодил Гена устраивается концертмейстером
- Снежная Королева собирается вести этикет
- Кашей Бессмертный намерен вести курсы ОБЖ
- Барон Мюнхгаузен готов занять должность руководителя методической службы.





# Практическое задание № 3

- Ассоциации

ФОРМА,  
ЗАПАХИ,  
ВКУС,  
СВОЙСТВА,  
МАТЕРИАЛ, ИЗ КОТОРОГО СДЕЛАН,  
ЦВЕТ,  
ЧТО ОН МОЖЕТ ДЕЛАТЬ,  
ЧТО С НИМ МОЖНО ДЕЛАТЬ,  
ПРЕДМЕТЫ ЕГО ГРУППЫ, РОДСТВЕННЫЕ С НИМ И ПОХОЖИЕ НА НЕГО,  
СИНОНИМЫ,  
АНТОНИМЫ,  
ПАРА ДЛЯ НЕГО,  
ЕГО СРЕДА, ГДЕ ОН ВСТРЕЧАЕТСЯ,  
ВПЕЧАТЛЕНИЕ, КОТОРОЕ ПРОИЗВОДИТ,  
СИТУАЦИИ, КОТОРЫЕ С НИМ СВЯЗАНЫ,  
ЭМОЦИИ, КОТОРЫЕ ВЫЗЫВАЕТ





## Рассказ из набора слов

- Из полученных в ходе игры в ассоциации слов составьте небольшой рассказ так, чтобы все слова нашли «свое место». Можно менять падежи, время и лицо глаголов и добавлять новые слова.



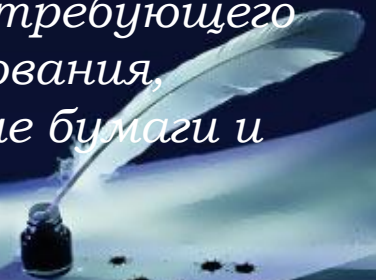
# Исторический факт

*У славян хранителями мудрости и фольклора выступали певцы и рассказчики баяны. В их репертуаре было немало не просто рассказов и баек, но и загадок, и прочих литературных игр. Игра делала повествование ярче, помогала отрокам и взрослым лучше запоминать услышанное.*



# Актуализация

- Литературные игры способны играть роль:
- Настроив перед введением на уроке новой темы или дискуссии на любой предмет во внеклассной работе со школьниками.
- Подготовительного этапа перед сочинением стенной газеты,
- Поздравления, сценария КВН и т.п.
- Черновика при сочинении любого литературного произведения.
- Конкурса на празднике
- Прием мнемотехники
- Благодаря литературным играм происходит:
- Развитие творческого потенциала.
- Развитие ассоциативного мышления, воображения, смекалки.
- Развитие литературных способностей
- Литературные игры можно использовать в качестве:
- Интеллектуальной зарядки перед умственной работой.
- Развлечений, не требующего никакого оборудования, оснащения, кроме бумаги и ручки.



# Приёмы мнемотехники

## Метод связующих звеньев

Применяется при запоминании не связанных между собой слов, понятий.

Например: *компьютер, звезда, мыло, снег, фигура, зонт.*

***За компьютером сидела Звезда. В очереди за мылом шёл снег, падая на фигуру с зонтом.***





*Метод структурирования,  
переструктурирования,  
поиска закономерностей.*

Каждый  
Охотник  
Желает  
Знать  
Где  
Сидит  
Фазан

Каждый  
Обожатель  
Женщин  
Знает  
Где  
Спит  
Фотомодель

## Послесловие

*Литературные игры открывают далекие горизонты, множество интересных и удивительных стран. Сразу вспоминается бессмертное:*

*«У Лукоморья дуб зеленый.*

*Златая цепь на дубе том.*

*И днем и ночью кот ученый,*

*все ходит по цепи кругом...»*



# Релаксация

## СИНКВЕЙН

(5 строк в переводе с французского).

1 строка – состоит из одного существительного или местоимения и выражает предмет речи.

2 строка – состоит из двух прилагательных и даёт описание предмета речи.

3 строка – три глагола или причастия: действия предмета речи.

4 строка – фраза, выражающая личное отношение к предмету речи (может быть в форме вопроса-обращения).

5 строка – несколько слов – ассоциаций.





