

Замятина Татьяна Ивановна,
учитель русского языка и литературы;
Романова Алиса Александровна,
учитель русского языка и литературы,
МБОУ Школа №13,
г. Саров, Нижегородская область

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ВНЕУРОЧНОГО ЗАНЯТИЯ «ПО СЛЕДАМ ВЕЛИКОЙ АГАТЫ КРИСТИ».

Текстовый квест по детективному роману Агаты Кристи «Убийство в «Восточном экспрессе»

Литературный текстовый квест по детективному роману Агаты Кристи «Убийство в «Восточном экспрессе»



Под детективным произведением понимается такое повествование, в котором методом логического анализа последовательно раскрывается какая-нибудь сложная, запутанная загадка или тайна. Тайна уголовного или политического преступления, тайные замыслы международных агентов, необычайные, труднообъяснимые явления природы, поиски утерянных секретов изобретений или открытий, расшифровку рукописей или исторических документов, загадки Космоса и многое другое.

Метод, применяемый авторами детективных произведений, ни в коей мере не является каким-то специальным, свойственным только для этого рода литературы. Это объективный метод научного мышления, именуемый индукцией и дедукцией, с помощью которых строятся научные гипотезы, делаются открытия. Пользуясь тем же объективным методом изучения мышления, писатель *анатомирует* разнообразнейшие тайны и героев детективных произведений. Это, конечно, требует от него не только совершенного владения логическим анализом, но и значительных познаний в различных науках. В этом обстоятельстве мы видим большую познавательную ценность детективной литературы.

Задачи квеста

- сделать как можно больше учеников активными читателями, превратить чтение в привычку;
- способствовать становлению чтения средством самореализации и активного взаимодействия с окружающим миром;
- приобщить детей к чтению за счет формирования его нового имиджа.

Мыслить, думать, рассуждать —
это увлекательно!

В ходе игры участникам необходимо пройти 2 круга. В самом начале квеста игроки получают от ведущего вводную информацию, относящуюся к совершенному преступлению. В ходе игры участникам предоставляется уникальная возможность почувствовать себя настоящими сыщиками. Сможете ли вы разгадать одну из самых увлекательных загадок мировой детективной литературы?



Проходя первый круг, игроки опрашивают всех пассажиров вагона. Просто? Не тут-то было! Участникам предстоит выполнить совсем не простые задания ведущего, следить за временем и обращать внимание на самые, казалось бы, незначительные детали. В ходе игры команда будет искать игроков. Кем пожертвует команда?

По окончании первого круга участникам предстоит не только устроить «мозговой штурм», но и выполнить

задания ведущего, чтобы вернуть оставленных игроков.

В ходе второго круга наряду с увлекательнейшим поиском улик, участники получат возможность пройти интереснейшие задания на формирование командного духа, взаимопомощи, доверия друг к другу.



Наша литературная игра-квест сочетает в себе интереснейший сюжет, увлекательные головоломки, загадки, шутки, игры. Это все дарит вам книга!



Цель: Пробудить интерес к чтению литературных произведений.

Задачи:

1. Познакомить с литературным жанром «детектив», его особенностями, основными принципами построения детективного сюжета.

2. Развивать дедуктивные навыки, мыслительные операции анализа, синтеза, обобщения.

3. Привить любовь к литературе, а также к чтению литературных произведений.

Необходимое оборудование: таблички с номерами купе и характеристиками персонажей, записка с угрозами в адрес мистера Рэтчетта, улики (часы, кинжал, кимоно, форма проводника, пуговица, ёршик для чистки курительной трубки, платок с монограммой Н).

Ход игры

Предварительно среди игроков проводится анкетирование на выявление читательских интересов и знания текста.

1. Любите ли вы читать? (Да/ Нет)

2. Какую литературу вы предпочитаете? (романы, приключения, фэнтези, детективы, научно-популярная литература и т.д.) (нужное подчеркнуть или вписать свой вариант

3. _____

4. Кому принадлежат карманные часы с остановившимися стрелками?

Подчеркните имя хозяина:

Том Сойер, Маленький Принц, ПеппиДлинныйчулок, профессор Мориарти, мистер Рэтчетт, доктор Ватсон.

5. Произведения каких из перечисленных писателей вам знакомы?

Подчеркните:

М.Ю. Лермонтов, Л.Н. Толстой, Майн Рид, Жюль Верн, Д. Роулинг, Кир Булычев, А. Конан Дойл, Агата Кристи, Д. Донцова.

6. Соотнесите известных вам второстепенных персонажей и произведение:

Миссис Хадсон	«Убийство в «Восточном экспрессе»
Паспарту	«Чучело»
Полковник Арбэтнот и мисс Дебенхэм	«Вокруг света за 80 дней»
Железная Кнопка	«Приключения Шерлока Холмса»
Максим Максимыч и Вернер	«Обломов»

Агафья Пшеницына	«Герой нашего времени»
------------------	------------------------

*** Если в ходе анкетирования выявляются игроки, знакомые с текстом произведения Агаты Кристи «Убийство в «Восточном экспрессе», то они выполняют роль помощников ведущего.*

1 круг

Вступительное слово ведущего:

К вам обратился мистер Рэтчетт с просьбой о помощи, т.к. он опасается, что его могут убить. Вы отказываете ему под предлогом личной неприязни.

Утром в закрытом изнутри купе поезда вы обнаруживаете его труп со множеством ножевых ранений. На месте было найдено 5 улик и еще 2 оказались там, где они не могли быть на первый взгляд.

Доктор, осмотревший тело убитого, озадачен разным характером ранений: одни из них смертельные, другие – поверхностные, но все нанесены одним и тем же оружием. Убийство предположительно совершено с 00.30 до 02.00.

Кроме всего прочего на столике в купе убитого была обнаружена сожжённая записка (*участники игры восстанавливают текст: «Вспомни маленькую Дейзи Армстронг»)

Немаловажно, что действие происходит в вагоне поезда, попавшего в снежные заносы, окно в купе убитого было открыто настежь, но следов на снегу нет.

Известно, что в вагоне едет 12 человек.

Ваши действия?

Комментарий ведущего к действиям игроков:

Вы должны перемещаться только в группе, можете вести любые записи, задать три вопроса любому пассажиру того купе, где вы находитесь, ответом на который могут быть только «да» или «нет».

В некоторых купе вы найдёте конверты, которые можно открыть только в финале игры. Время нахождения в купе ограничено 5 минутами.

Вы вправе выбирать сами то купе, которое пожелаете, но учтите, что некоторые купе вы не сможете покинуть, не выполнив задание.

Если вы не справляетесь с заданием за отведённое время, то вы теряете одного из игроков и не можете забрать конверт. Отыграть его смогут те, кто остался в купе, за выполнение отдельного задания ведущего.

**После допроса всех пассажиров вагона «сыщики» встречаются с ведущим для получения дальнейших инструкций.*

2 круг

Вступительное слово ведущего:

Теперь вы должны вызволить ваших игроков, оставшихся в купе. Собираются эти игроки вместе, им предлагается поединок «21 палочка», «Кубики», «Камень, ножницы, бумага». Все игроки возвращаются в команду.

Вы опросили всех свидетелей. Ваши выводы и предположения? Каковы дальнейшие действия? (*Мозговой штурм.* Ведущий в это время снимает таблички с персонажами с купе).

**Возможные вопросы ведущего:*

- Чего вам не хватает?
- Достаточно ли информации?
- Что еще, кроме показаний пассажиров, может дать вам необходимую информацию и навести на правильный путь расследования?

Вы правильно определили, что вам необходимы улики. Одна из них находится у меня, но чтобы ее получить, вам нужно выполнить моё задание, разгадать ребус (Рис.1).



+ уменьшительно-
ласкательный суффикс =

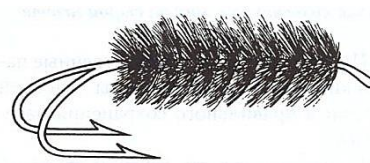


Рисунок 1. Ребус – название улики

Да, это ёршик для чистки курительной трубки. Кому из пассажиров он может принадлежать? Вспомните, где находилось его купе, отправляйтесь туда и найдёте указание на следующую улику.

В купе Арбэтнота игроки узнают, что это действительно его ёршик, но полковник отрицает, что это он оставил его на месте преступления. И сообщает о следующей улике, указание на которую вы получите, выполнив задание ведущего (*встать в круг и говорить «Любую фразу» с самого тихого звука до самого громкого*).

Вы выполнили моё задание, вторая улика – платок. Найдите его в одном из женских купе. Кому принадлежит купе? Княгине Драгомировой. Она не отрицает, что это её платок, но по возрасту просто не способна нанести те ранения, которые стали смертельными для Рэтчетта (Тункан).

И Драгомирова сообщает, что около 1 часа ночи видела, как из купе убитого вышла женщина в красном кимоно, но лица ее не разглядела. Как вы думаете, у кого оно может быть?

**Ведущий подсказывает, что убийца коварен и всячески старается нас запутать, поэтому скорее всего кимоно окажется там, где им точно не могла воспользоваться женщина.*

Кимоно окажется в купе сыщиков. Для нахождения следующей улики выполняем задание ведущего «Покрывало». После чего он дает игрокам пуговицу от формы проводника, найденную на месте преступления, завёрнутую в бумажку с изображением шведского флага. Это пуговица от формы, у кого мы ее нашли?

Приходят к Грете Ольсон. Та плачет и говорит, что не знает, откуда взялась форма. Кому вы зададите следующий вопрос? Проводнику, который утверждает и доказывает, что его пуговицы на месте (*Загадка ведущего про часы*). Это и есть следующая улика. Часы были повреждены ударом кинжала, где их искать?

Приходят к Рэтчетту. Миссис Хаббард сообщает, что у нее в купе, смежном с купе убитого, найден кинжал. Доктор подтверждает, что ранения были нанесены именно им, но миссис Хаббард заявляет, что закрывала дверь, ведущую в купе Рэтчетта, на засов со своей стороны.

Ведущий говорит о том, что настало время подвести итоги. Пассажиры допрошены, улики найдены. Ваши предположения, кто же убийца? Мозговой штурм. Пришло время вскрыть конверты и узнать истинного убийцу (*игроки вскрывают конверты и собирают последнюю главу произведения*).

Вам понравилась игра? Какое из заданий вам запомнилось / понравилось больше остальных?

Что нового вы узнали сегодня? Появился ли интерес к чтению детективов?

Спасибо за игру!