

Словарный запас

Рекомендации по проведению игры

*Светлова О.А.,
библиотекарь отдела
«Общий читальный зал»
АОНБ имени Н.А. Добролюбова*

Игра-викторина выстроена по правилам «Своей игры», где все вопросы разбиты по темам — категориям.

Цель игры: проверка имеющихся знаний слов русского языка, пополнение словарного запаса молодежи.

Необходимое оборудование:

- 1) компьютер / ноутбук, мультимедиапроектор, экран;
- 2) распечатанные комментарии для ведущего; жетоны;
- 3) стол, стулья.

Тема и содержание игры

Командная интеллектуальная игра была разработана ко Дню родного языка, который отмечается во всем мире 21 февраля. Участники могут проверить, насколько обширен их словарный запас, а также возьмут на вооружение много новых, интересных, часто забытых слов и выражений.

Мероприятие позволяет участникам проявить свою эрудицию в знании русского языка и познакомиться с редкими фактами происхождения слов. Викторина состоит из вопросов по следующим категориям: «Великий и могучий», «Народный словарь», «Слово не воробей», «Привед медвед», «Калейдоскоп языков», «Всякая всячина».

Правила проведения игры

Игра в форме презентации выводится на экран. Значок в правом нижнем углу слайда с вопросом отправляет на слайды с ответами, а на слайде «ответ» обратно на табло с номерами. Цифры на табло после открытия соответствующих вопросов исчезают, что исключает их повторное использование в текущей игре.

Игроки выбирают категорию и номер вопроса, ведущий открывает вопрос на экране, зачитывает его, игроки предлагают свой ответ, после чего ведущий открывает слайд с правильным ответом.

Некоторые вопросы имеют более полный текст, чем представлено на слайде; развернутая версия вопроса зачитывается ведущим, если игрокам для ответа не хватило информации.

В отличие от телевизионной версии игры вопросы не имеют денежной стоимости, сложность вопроса не связана с указанной цифрой — балловой стоимостью. Для удобства подсчета баллов за правильный ответ игрокам могут выдаваться «библики» или другие подобные жетоны. Другой вариант: ведущий заполняет турнирную таблицу на доске или флипчарте.

Необходимо подготовить соответствующее количество жетонов разной стоимости — достоинства: 1-2-3-4-5-6 баллов по 6 штук. В игре всего 36 вопросов, следовательно, готовится 36 жетонов.

Для стимуляции активности игроков и накала интриги перед ответом на вопрос можно ввести систему ставок из имеющихся на руках у игроков жетонов. Если планируется игра со

ставками, то потребуется дополнительное количество жетонов: 34 жетона достоинством 6 баллов и примерно по 20 жетонов достоинством 1-2-3-4 и 5 баллов.

Чтобы ограничить количество участвующих в игре жетонов — баллов, вводится условие: за один раз на кон можно поставить только один жетон любого достоинства. Максимальная ставка — 6 баллов, общее количество баллов на всех жетонах — 504.

В ходе игры, если жетонов соответствующего достоинства у ведущего не хватает, можно их разменять на жетоны из банка игроков (жетон стоимостью 6 баллов на 6 жетонов по 1 баллу, 2 жетона по 3 балла и т. д.).

Игра может проводиться как среди 2–3 знатоков, так и среди команд.

Необходимое время для проведения мероприятия — от 45 до 60 минут.

Игра предназначена для учащихся средних и старших классов, студентов и всех любителей русского языка.

Описание игры

Игра представляет собой презентацию. Игра иллюстрирована изображениями, взятыми из Интернета. Всего в игре 36 вопросов: 6 категорий по 6 вопросов. Презентация состоит из 74 слайдов.