

к Году литературы – 2015

Мероприятия: поиск и воплощение форм методические разработки

Выпуск 1

«Литературная мафия» и «Бал Наташи Ростовской»



Муниципальное бюджетное учреждение культуры
«Центральная городская библиотека г. Мурманска»

к Году литературы – 2015

Мероприятия: поиск и воплощение форм *методические разработки*

Выпуск 1

«Литературная мафия» и «Бал Наташи Ростовской»

Мурманск

2014 г.

Мероприятия: поиск и воплощение форм : методические разработки к Году литературы - 2015 / МБУК «ЦГБ» [сост. С. Е. Исаева, Н. Г. Кондрабаева, Н. Г. Кравченко, А. А. Мицуро ; дизайн : Е.А. Желудков]. – Вып. 1. «Литературная мафия» и «Бал Наташи Ростовской». – Мурманск : МБУК «ЦГБ», 2014. - 43 с.

От составителей

Предлагаем Вашему вниманию первый выпуск из цикла «Мероприятия: поиск и воплощение форм», включающий методические разработки, подготовленные специалистами муниципального бюджетного учреждения культуры «Центральная городская библиотека г. Мурманска» (МБУК «ЦГБ»).

Интеллектуальная игра «Литературная мафия» очень популярна среди молодых пользователей информационного интеллект-центра Центральной городской библиотеки (ИИЦ ЦГБ). Впервые она состоялась в рамках международной сетевой акции «Библионочь-2013» в программе библиоперфоманса «Сказки на ночь» и вызвала наибольший интерес. Сегодня «Мафия» – одна из самых распространенных интеллектуальных игр: люди играют в нее дома, в антикафе, на телевидении. Это психологическая пошаговая ролевая игра с детективным сюжетом. Сотрудники библиотеки включили в сценарий героев литературных произведений. По инициативе молодых пользователей (в основном 16-20 лет) родился интеллектуальный клуб «Плэйринг». Каждую субботу в центре общественного доступа к информации (ЦОДИ) ИИЦ ЦГБ собирается молодежь, чтобы поиграть в популярные интеллектуальные игры, сюжет которых основан на литературных произведениях («Мафия», «Необычное Упо», «Звездный манчкин», «Загадки маяя» и т.д.).

Литературный праздник «Бал Наташи Ростовой» с успехом прошел в марте 2014 года филиале № 6 к 145-летию романа Льва Николаевича Толстого «Война и мир». Основной идеей мероприятия стало погружение пользователей библиотеки в атмосферу XIX века, в которой жили и действовали персонажи романа. Участники «бала» с удовольствием заполняли альбом, играли в салонные поэтические игры, фанты, театральные шарады, принимали участие в мастер-классах по обращению с веером и галантному обращению к даме. На мероприятии прозвучал романс Дениса Давыдова в исполнении участников детско-юношеского клуба авторской песни «Гравицапа» и отрывки из романа Льва Николаевича Толстого «Война и мир». Фигурный вальс и мазурка в исполнении представителей школы старинного танца «Альвеарэ» дополнили неповторимую атмосферу XIX века.

Представленные методические разработки могут быть полезны при планировании мероприятий к Году литературы и разнообразят массовую работу библиотек по продвижению чтения.

Материал адресован специалистам МБУК «ЦГБ», коллегам из других библиотек.

Методическая разработка интеллектуальной игры «Литературная мафия» (16+)

Автор методической разработки: Мицуро Алла Андреевна, заведующая ЦОДИ ИИЦ ЦГБ, Кондрабаева Наталия Геннадьевна, библиотекарь ЦОДИ ИИЦ ЦГБ.

Цель мероприятия: продвижение книги и чтения, социализация молодежи.

Задачи: содействие формированию культуры чтения и досуга, развитию логики и коммуникативных навыков.

Целевая аудитория: все категории пользователей старше 16 лет.

Необходимое количество игроков: от 6 до 18 человек

Оформление, дидактический материал: описание каждого героя (см. Приложения 1.1. и 2.1.), таблица для ведущего (см. Приложения 1.2. и 2.2.), ролевые карточки (см. Приложения 1.3. и 2.3.), маски от 6 до 18 штук – по количеству игроков (см. Приложение 3).

Методика подготовки и проведения:

Первоначальный этап – это выбор сценария. В данной методической разработке представлены два варианта:

- Мафия «Поттериана» - по книге Дж. К. Роулинг «Гарри Поттер и Кубок огня»;
- Мафия в «Восточном экспрессе» - по книге А. Кристи «Убийство в «Восточном экспрессе».

Игра начинается со знакомства участников друг с другом и с правилами игры.

Ведущий меняется один раз в игру (по желанию). Вначале раздаются карты: по одной на каждого игрока. Каждая карта обозначает одну из игровых ролей. Увидеть ее может только тот игрок, которому она досталась. Перед началом игры каждый участник читает текст на своей карточке, чтобы узнать, какого героя ему предстоит играть.

Основная задача игры: для положительных персонажей – найти и вычислить всех отрицательных персонажей, для отрицательных персонажей – исключить всех положительных персонажей, скрывая при этом свою сущность, участвуя в обсуждениях и голосованиях наравне с остальными игроками.

Весь игровой процесс делится на две основные части – день и ночь, которые постоянно чередуются. Первая ночь – это ночь знакомства. Когда ведущий объявляет о наступлении ночи, все игроки должны надеть маски и закрыть глаза. По команде ведущего «просыпается» Мафия (снимают свои маски и знакомятся друг с другом, а также с ведущим):

- в случае Мафии «Поттерианы» - это Темный волшебник Волан де Морт (Босс), Пожиратель смерти Люциус Малfoy и Пожиратель смерти Питер Петтигрю;
- в случае Мафии в «Восточном экспрессе» - это Сэмюэл Рэтчетт (Босс), Гектор Мак-Куин и Эдуард Мастерман.

При знакомстве с ведущим Босс Мафии (Волан де Морт или Сэмюэл Рэтчетт) должен поднять большой палец правой руки вверх, тем самым обозначив свое главенствующее положение.

По команде ведущего Мафия «засыпает», надевая маски, и ведущий по тому же принципу знакомится поочередно с другими обладателями активных ролей. К ним относятся все, кроме мирных студентов или мирных пассажиров. Обладателями активных ролей считаются герои, которые могут «просыпаться» (открывать глаза) ночью и совершать различные действия, предусмотренные правилами:

- в случае Мафии «Поттерианы»: Беллатриса Лестрейндж (она является отрицательным персонажем), Мракоборец Аластор Грюм, Медсестра Мадам Помфри, Приведение Плакса Миртл, Гарри Поттер (подробнее о каждой роли написано в карточках).
- в случае Мафии в «Восточном экспрессе»: Проводник Пьер Мишель, Гувернантка Мэри Дебенхэм, Актриса Кэролайн Хаббард, Частный детектив Эркюль Пуаро, Доктор Константин (подробнее о каждой роли написано в карточках).

После того как все игроки с активными ролями поочередно показали себя ведущему и надели маски, все «просыпаются» (открывают глаза) и начинается следующий этап игры - день. В дневное время проходит обсуждение. По очереди игроки высказывают свое мнение о том, кого они считают отрицательным персонажем. После того как все высказались, начинается голосование. Игрок, набравший больше всего голосов «против», исключается из игры. В один день игроки имеют право исключить из игры одного человека.

Далее снова наступает ночь, и все надевают маски. По команде ведущего «просыпаются» (открывают глаза) отрицательные персонажи (Мафия) и совместно выбирают одного из положительных персонажей, чтобы исключить его. После того как город снова «просыпается» (открывает глаза), игрок, выбранный отрицательными персонажами, исключается из игры.

Для положительных персонажей, которые «теряют» по одному человеку каждую ночь, важно не ошибиться и исключить на голосовании именно отрицательного персонажа, а не одного из положительных персонажей. Как только число положительных персонажей сравняется с числом отрицательных персонажей в игре – отрицательные персонажи автоматически побеждают. Положительные персонажи побеждают, когда из игры выбыли все отрицательные персонажи. Отрицательным персонажам необходимо в дневное время не вызвать на себя подозрения и попытаться убедить других в своей непричастности к отрицательным персонажам, исключив при этом мирного гражданина. Ночью же отрицательные персонажи должны попытаться «убрать» (исключить) самых опасных на их взгляд игроков, в том числе игроков с активными ролями, которые играют на стороне положительных персонажей, так как именно они представляют для отрицательных персонажей наибольшую опасность.

В выборе стратегии игроки абсолютно свободны, но никто и никогда не может показывать свою карту или снимать ночью маску (если ведущий не объявил очередь его роли), вплоть до своего исключения из игры, либо пока игра не завершится.

Список документов и интернет-ресурсов, используемых при разработке мероприятия:

1. Кристи, А. Восточный экспресс. Десять негритят : романы / А. Кристи ; пер. с англ. Л. Беспаловой. – Москва : Слово, 1990. - 336 с.
2. Ролинг, Д. К. Гарри Поттер и философский камень : роман / Д. К. Ролинг ; пер. с англ. И. В. Оранского. - Москва : Росмэн-пресс, 2007. - 399 с.
3. Ролинг, Д. К. Гарри Поттер и тайная комната : роман / Д. К. Ролинг ; пер. с англ. М. Д. Литвиновой. - Москва : РОСМЭН, 2012. - 480 с.
4. Ролинг, Д. К. Гарри Поттер и узник Азкабана : роман / Д. К. Ролинг ; пер. с англ. М. Д. Литвиновой. - Москва : РОСМЭН, 2012. - 508 с.
5. Ролинг, Д. К. Гарри Поттер и Кубок огня : роман / Д. К. Ролинг ; пер. с англ. М. Д. Литвиновой. - Москва : РОСМЭН, 2012. – 666 с.

6. Ролинг, Д. К. Гарри Поттер и Орден Феникса : роман / Д. К. Ролинг ; пер. с англ. В. Бабкова, В. Голышева, Л. Мотылева. - Москва : РОСМЭН, 2007. - 827 с.
7. Ролинг, Д. К. Гарри Поттер и принц-полукровка : роман / Д. К. Ролинг ; пер. с англ. М. Лахути и С. Ильина. - Москва : РОСМЭН, 2012. - 668 с.
8. Ролинг, Д. К. Гарри Поттер и Дары Смерти : роман / Д. К. Ролинг ; пер. с англ. С.Ильина, М.Лахути, М. Сокольской. - Москва : РОСМЭН, 2007. - 640 с.
9. Правила игры мафия [Электронный ресурс] : [сайт]. – Режим доступа: <http://mafia-spbgame.ru/pravila.html> (05.11.2014)
10. Правила игры в мафию [Электронный ресурс] : [сайт]. – Режим доступа: <http://www.mirmafii.ru/static/rules> (05.11.2014)

Мафия «Поттериана»

по книге Дж. К. Роулинг «Гарри Поттер и Кубок огня»



Действующие лица:

1. **Темный волшебник. Волан де Морт.** Если в игровую ночь у отрицательных персонажей (Мафии) возникнут сомнения в выборе жертвы, то окончательный и решающий выбор за этим персонажем.
2. **Пожиратель смерти. Люциус Малфой.** В игровую ночь выбирает жертву совместно с остальными отрицательными персонажами.
3. **Пожиратель смерти. Питер Петтигрю.** В игровую ночь выбирает жертву совместно с остальными отрицательными персонажами.
4. **Сумасшедшая. Беллатриса Лестрейндж.** Одна из самых разъяренных отрицательных персонажей. «Просыпается» (открывает глаза) отдельно от Волан де Морта и других Пожирателей смерти. За одну игровую ночь «посещает» любого участника, «пытает» его запрещенными заклинаниями. Человек, к которому приходила ночью Беллатриса, имеет право голосовать, но не может участвовать в обсуждении.
5. **Оборотень. Драко Малфой.** Становится Пожирателем смерти после того, как игроки исключают из игры одного отрицательного персонажа (из Мафии). Оборотень автоматически занимает роль предыдущего отрицательного персонажа. После этого начинает «просыпаться» (открывать глаза) вместе с остальными отрицательными персонажами.
6. **Мракоборец. Аластор Грюм.** В одну игровую ночь, услышав свою роль, «просыпается» (открывает глаза) и может «проверить» одного человека на причастность к отрицательным персонажам, указав на него ведущему. Если ведущий поднимает палец вверх – это положительный персонаж; если палец опущен вниз – отрицательный персонаж.
7. **Медсестра. Мадам Помфри.** Может в одну игровую ночь «вылечить» (спасти) одного человека или себя раз в две ночи.
8. **Приведение. Плакса Миртл.** В одну игровую ночь, услышав свою роль, «просыпается» (открывает глаза) и может «посетить» одного игрока, сделать его сны яркими и цветными. Если в эту ночь Волан де Морт и Пожиратели Смерти посетили того же игрока, что и Плакса Миртл, то тот игрок остается жив, а Миртл, испугавшись, улетает навсегда из стен «Хогвартса».
9. **Бессмертный. Гарри Поттер.** Обычный мирный студент «Хогвартса», но ему не могут навредить ни Волан де Морт, ни Пожиратели Смерти, ни Беллатриса Лестрейндж. Если его ночью посетили отрицательные персонажи, то это не озвучивается и Гарри остается в игре. Но если игроки считают его отрицательным персонажем и коллективно голосуют против него, то Гарри отправляется в Министерство магии и выбывает из игры.

Мирные студенты:

10. **Мирный студент. Рон Уизли.**
11. **Мирный студент. Гермиона Грейнджер.**
12. **Мирный студент. Джинни Уизли.**
13. **Мирный студент. Фред Уизли.**
14. **Мирный студент. Джордж Уизли.**
15. **Мирный студент. Невилл Долгопупс.**
16. **Мирный студент. Полумна Лавгуд.**
17. **Мирный студент. Дин Томас.**
18. **Мирный студент. Симус Финнинган.**

Мирный Студент Рон Уизли	Мирный Студент Гермиона Грейнджер	Мирный Студент Невилл Долгопупс
Мирный Студент Полумна Лавгуд	Мирный Студент Джинни Уизли	Мирный Студент Дин Томас



<p>Мирный Студент Симус Финнинган</p>	<p>Мирный Студент Фред Уизли</p>	<p>Мирный Студент Джордж Уизли</p>
<p>Мафия Темный волшебник Волан де Морт Если в игровую ночь у отрицательных персонажей (Мафии) возникнут сомнения в выборе жертвы, то окончательный и решающий выбор за этим персонажем.</p>	<p>Мафия Пожиратель смерти Люциус Малfoy В игровую ночь выбирает жертву совместно с остальными отрицательными персонажами.</p>	<p>Мафия Пожиратель смерти Питер Петтигрю В игровую ночь выбирает жертву совместно с остальными отрицательными персонажами.</p>



<p style="text-align: center;">Мракоборец Аластор Грюм</p> <p>В одну игровую ночь, услышав свою роль, «просыпается» (открывает глаза) и может «проверить» одного человека на причастность к отрицательным персонажам, указав на него ведущему. Если ведущий поднимает палец вверх – это положительный персонаж; если палец опущен вниз – отрицательный персонаж.</p>	<p style="text-align: center;">Мирный житель Медсестра Мадам Помфри</p> <p>Может в одну игровую ночь «вылечить» (спасти) одного человека или себя раз в две ночи.</p>	<p style="text-align: center;">Сумасшедшая Беллатриса Лестрейндж</p> <p>Один из самых разъяренных отрицательных персонажей. «Просыпается» (открывает глаза) отдельно от Волан де Морта и других Пожирателей смерти. За одну игровую ночь посещает любого участника, «пытает» его запрещенными заклинаниями. Человек, к которому приходила ночью Беллатриса, имеет право голосовать, но не может участвовать в обсуждении.</p>
<p style="text-align: center;">Мирный житель Приведение. Плакса Миртл</p> <p>В одну игровую ночь, услышав свою роль, «просыпается» (открывает глаза) и может посетить одного игрока, сделать его сны яркими и цветными. Если в эту ночь Волан де Морт и Пожиратели Смерти «посетили» того же игрока, что и Плакса Миртл, то тот игрок остается жив, а Миртл, испугавшись, улетает навсегда из стен «Хогвартса».</p>	<p style="text-align: center;">Бессмертный. Гарри Поттер</p> <p>Обычный мирный студент «Хогвартса», но ему не могут навредить ни Волан де Морт, ни Пожиратели Смерти, ни Беллатриса Лестрейндж. Если его «посетили» отрицательные персонажи ночью, то это не озвучивается и Гарри остается в игре. Но если игроки считают его отрицательным персонажем и коллективно голосуют против него, то Гарри отправляется в Министерство магии и выбывает из игры.</p>	<p style="text-align: center;">Оборотень. Драко Малфой</p> <p>Становится Пожирателем смерти после того, как игроки исключают из игры одного отрицательного персонажа (из Мафии). Оборотень автоматически занимает роль предыдущего отрицательного персонажа. После этого начинает «просыпаться» (открывать глаза) вместе с остальными отрицательными персонажами.</p>



Мафия в «Восточном экспрессе»

по книге А. Кристи «Убийство в «Восточном экспрессе»



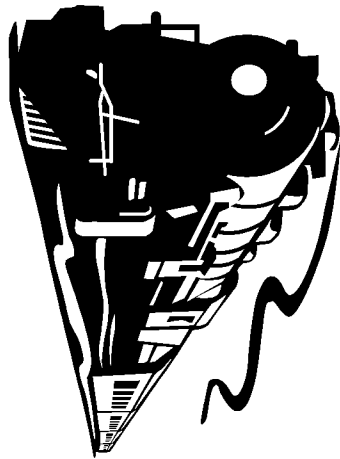
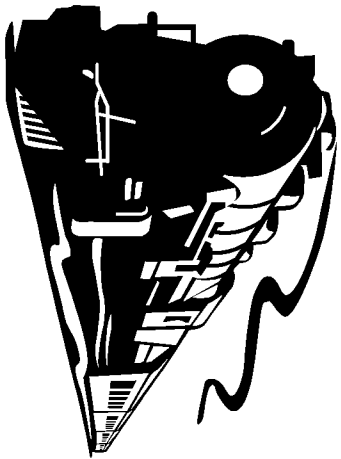
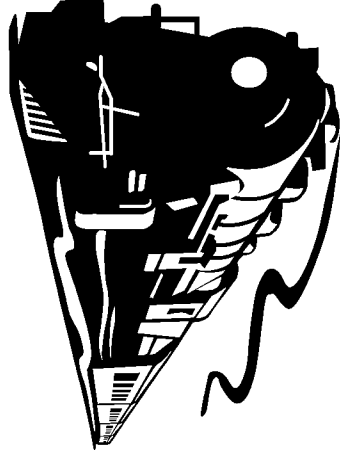
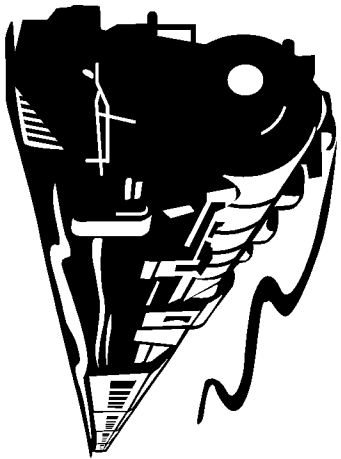
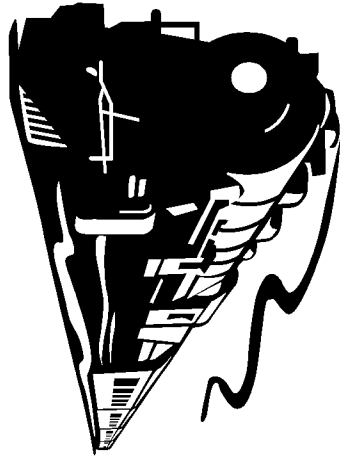
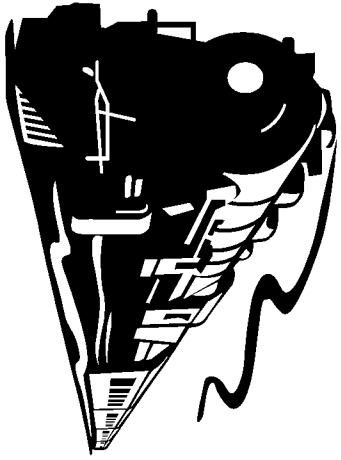
Действующие лица:

1. **Мафия. Босс. Сэмюэл Рэтчетт** – богатый американец с подозрительным прошлым. Если в игровую ночь у мафии возникнут сомнения с выбором жертвы, то окончательный и решающий выбор за этим персонажем.
2. **Мафия. Гектор Мак-Куин** - секретарь и переводчик Рэтчетта, молодой небогатый американец. В игровую ночь выбирает жертву совместно с остальными отрицательными персонажами.
3. **Мафия. Эдуард Мастерман** - слуга Рэтчетта, англичанин. В игровую ночь выбирает жертву совместно с остальными отрицательными персонажами.
4. **Проводник. Пьер Мишель** - француз. Может подсыпать ночью одному пассажиру снотворное. Человек, которому ночью подсыпали снотворное, имеет право голосовать, но не может участвовать в обсуждении.
5. **Актриса. Кэролайн Хаббард** - американка. Становится отрицательным персонажем (Мафией) под псевдонимом **Линда Арден**, после того как игроки исключают из игры одного отрицательного персонажа (из Мафии). Актриса автоматически занимает роль предыдущего отрицательного персонажа. После этого начинает «просыпаться» (открывать глаза) вместе с остальными отрицательными персонажами.
6. **Частный детектив. Эркуль Пуаро** – знаменитый бельгийский детектив. В одну игровую ночь, услышав свою роль, «просыпается» (открывает глаза) и может «проверить» одного человека на причастность к отрицательным персонажам, указав на него ведущему. Если ведущий поднимает палец вверх – это положительный персонаж; если палец опущен вниз – отрицательный персонаж.
7. **Доктор Константин** – греческий врач. Может в одну игровую ночь «вылечить» (спасти) одного человека или себя раз в две ночи.
8. **Гувернантка. Мэри Дебенхэм** – молодая англичанка. В одну игровую ночь, услышав свою роль, «просыпается» (открывает глаза) и может «посетить» одного игрока, почитать ему сказки на ночь. Если в эту ночь Мафия «посетила» того же игрока, что и Мэри, то тот игрок остается жив, а Мэри становится жертвой.

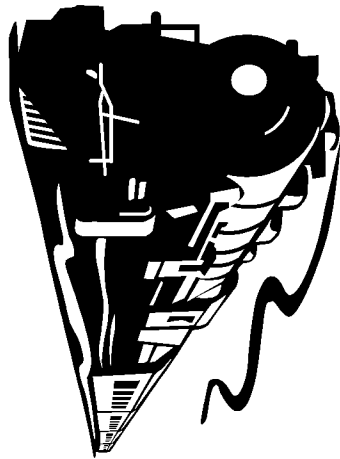
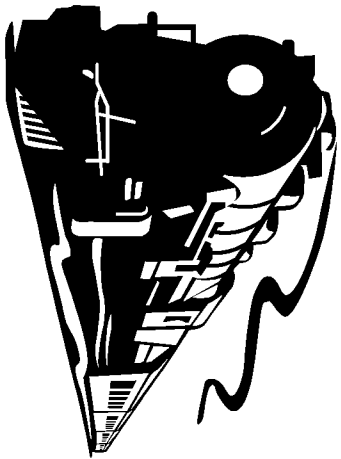
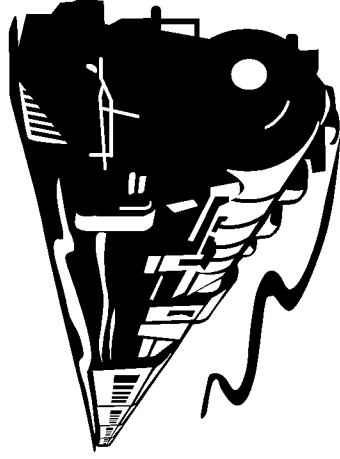
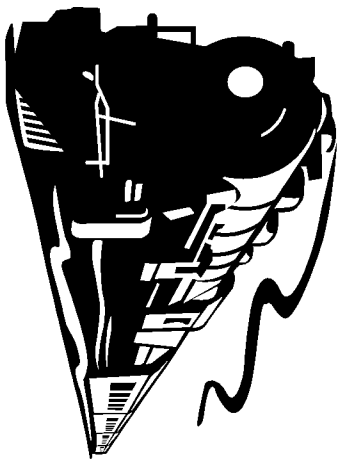
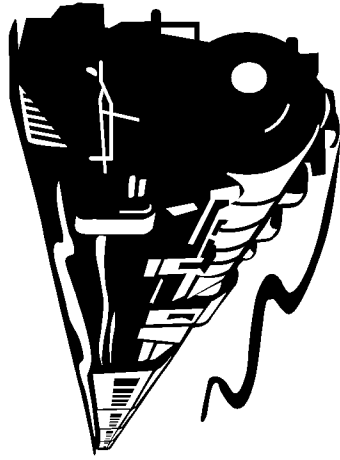
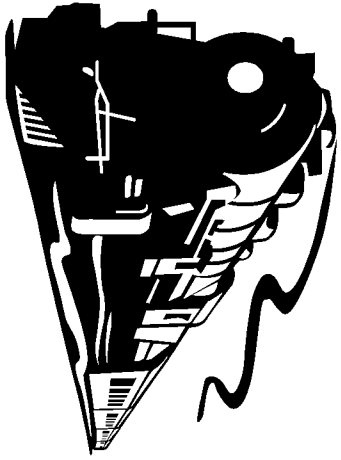
Мирные пассажиры:

9. **Полковник Арбэтнот** – британский военный.
10. **Княгиня Наталья Драгомирова** – престарелая русская аристократка-эмигрантка.
11. **Горничная Хильдегарда Шмидт** – пожилая немка, горничная княгини Драгомировой.
12. **Граф Рудольф Андруни** – молодой венгерский аристократ с английскими манерами.
13. **Графиня Елена Андруни** – жена графа.
14. **Няня Грета Ольсон** – пожилая шведка.
15. **Бизнесмен Антонио Фоскарелли** – эмоциональный итальянец.
16. **Коммивояжер Сайрус Хардман** – американец.
17. **Директор Мсье Бук** – директор Международной компании спальных вагонов.

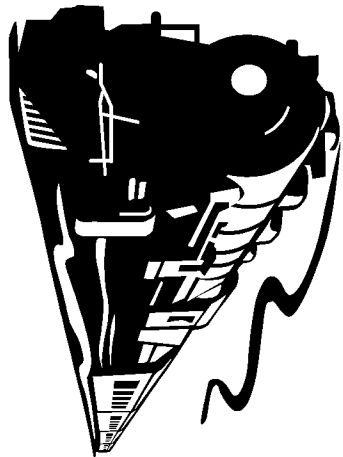
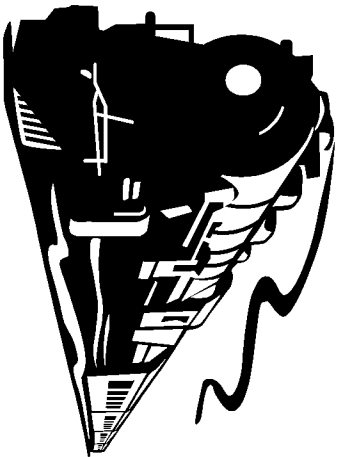
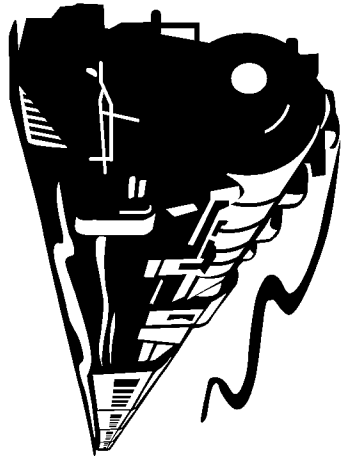
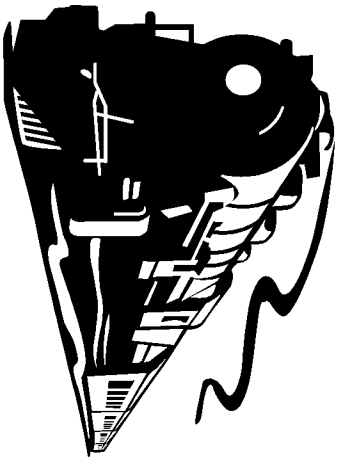
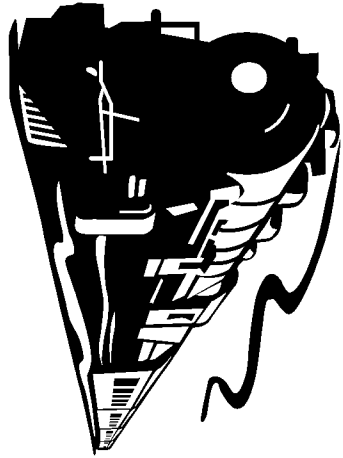
<p>Мафия. Босс Сэмюэл Рэтчетт Богатый американец с подозрительным прошлым. Если в игровую ночь у отрицательных персонажей (Мафии) возникнут сомнения в выборе жертвы, то окончательный и решающий выбор за этим персонажем.</p>	<p>Мафия Гектор Мак – Куин Секретарь и переводчик Рэтчетта, молодой небогатый американец. В игровую ночь выбирает жертву совместно с остальными отрицательными персонажами.</p>	<p>Мафия Эдуард Мастерман Слуга Рэтчетта, англичанин. В игровую ночь выбирает жертву совместно с остальными отрицательными персонажами.</p>
<p>Проводник Пьер Мишель Француз. Может подсыпать ночью одному пассажиру снотворное. Человек, которому ночью подсыпали снотворное, имеет право голосовать, но не может участвовать в обсуждении.</p>	<p>Мирный пассажир Гувернантка Мэри Дебенхэм Молодая англичанка. В одну игровую ночь, услышав свою роль, «просыпается» (открывает глаза) и может «посетить» одного игрока, почитать ему сказки на ночь. Если в эту ночь Мафия «посетила» того же игрока, что и Мэри, то тот игрок остается жив, а Мэри становится жертвой.</p>	<p>Мирный пассажир Полковник Арбэтнот Британский военный.</p>



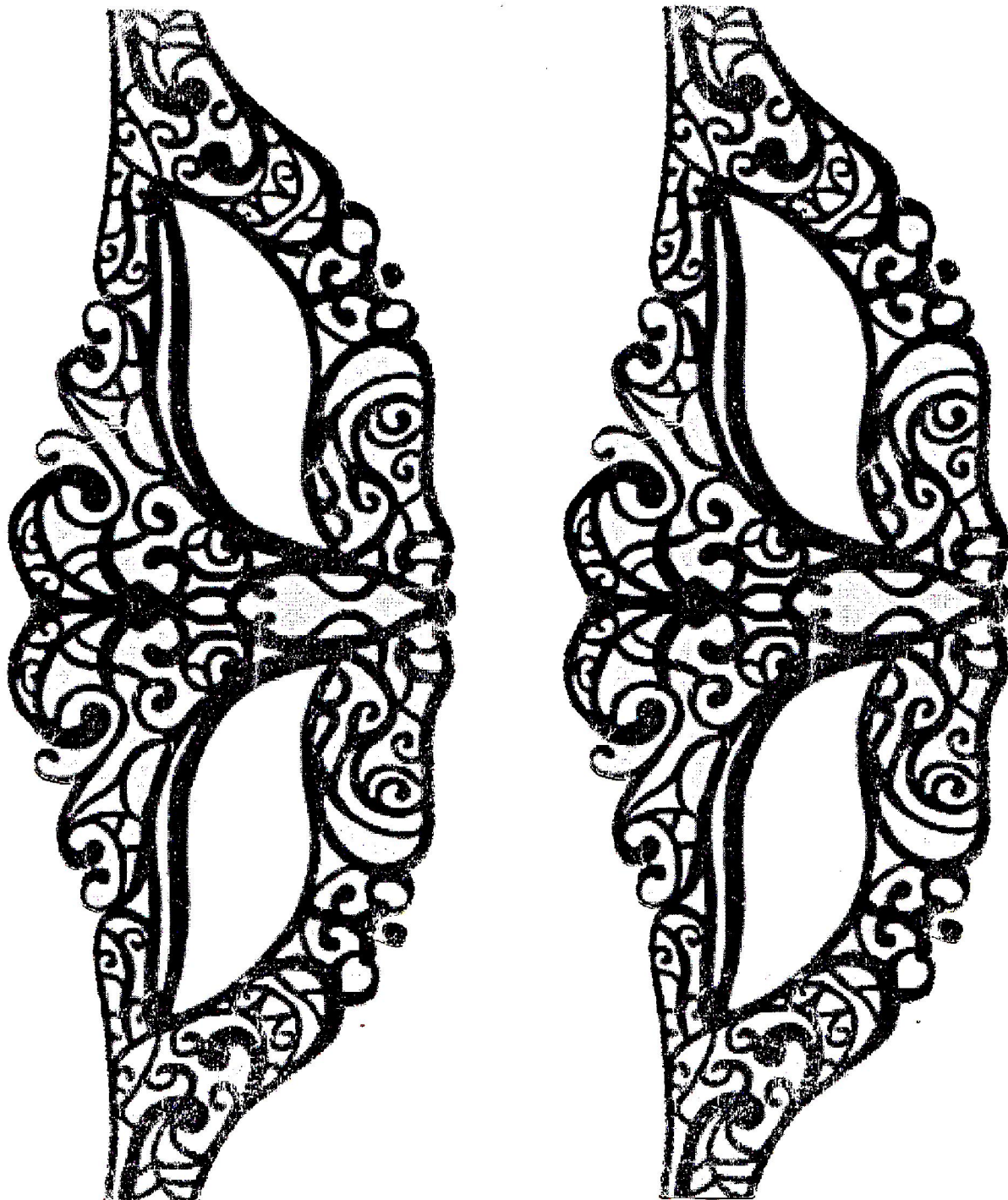
<p>Мирный пассажир Княгиня Наталья Драгомирова Престарелая русская аристократка-эмигрантка.</p>	<p>Мирный пассажир Горничная Хильдегарда Шмидт Пожилая немка, горничная княгини Драгомировой.</p>	<p>Мирный пассажир Граф Рудольф Андрени Молодой венгерский аристократ с английскими манерами.</p>
<p>Мирный пассажир Графиня Елена Андрени Жена графа.</p>	<p>Мирный пассажир Няня Грета Ольсон Пожилая шведка.</p>	<p>Оборотень Актриса Кэролайн Хаббард Американка. Становится отрицательным персонажем (Мафией) под псевдонимом Линда Арден после того, как игроки исключают из игры одного отрицательного персонажа (из Мафии). Актриса автоматически занимает роль предыдущего отрицательного персонажа. После этого начинает «просыпаться» (открывать глаза) вместе с остальными отрицательными персонажами.</p>



<p>Мирный пассажир Бизнесмен Антонио Фоскарелли Эмоциональный итальянец.</p>	<p>Мирный пассажир Коммивояжер Сайрус Хардман Американец.</p>	<p>Частный детектив Эркюль Пуаро Знаменитый бельгийский детектив. В одну игровую ночь, услышав свою роль, «просыпается» (открывает глаза) и может «проверить» одного человека на причастность к отрицательным персонажам, указав на него ведущему. Если ведущий поднимает палец вверх – это положительный персонаж; если палец опущен вниз – отрицательный персонаж.</p>
<p>Мирный пассажир Директор Мсье Бук Директор Международной компании спальных вагонов.</p>	<p>Доктор Константин Греческий врач. Ночью может вылечить любого пассажира или себя. Себя можно лечить один раз в две ночи.</p>	



Маски для игры в «Литературную мафию»



Методическая разработка литературного праздника «Бал Наташи Ростовой» (6+)

Автор методической разработки: Исаева Светлана Евгеньевна, заведующая филиалом № 6.

Цель мероприятия: продвижение книги и чтения.

Задачи: привлечение внимания читателей к истории и культуре XIX века, к роману-эпопее Л.Н. Толстого «Война и мир» через погружение в атмосферу, в которой жили и действовали герои романа.

Возрастное ограничение: 6+

Целевая аудитория: все категории пользователей старше 6 лет.

Необходимое количество участников: мероприятие рассчитано на большое количество посетителей (до 50 человек).

Оформление, дидактический материал: перо, чернила, альбом (оформленный и украшенный), листы с вопросами для игры «Последствия» (см. Приложение 4), задания для игры в театральные шарады (см. Приложение 5), листы бумаги и задания для игры в фанты («Кошка министра») (см. Приложение 6), бланки с вопросами для проведения викторины на знание романа «Война и мир» (Приложение 7).

Методика подготовки и проведения:

В XIX веке балы были неотъемлемой частью культурной жизни, как дворян, так и третьего сословия. На балах люди общались, знакомились, заключали сделки, договаривались, влюблялись. Балы были местом общения, где каждый при желании мог проявить себя, показать обществу. Бал Наташи Ростовой – один из ключевых эпизодов романа. В ходе мероприятия сотрудники старались сфокусировать внимание зрителей на атмосфере книги через сцену бала. По замыслу, погружение в атмосферу XIX века должно было позволить читавшим роман взглянуть на него по-новому, почувствовать себя гостями на балу Наташи Ростовой, а не читавшим – заинтересоваться этой книгой через эстетическое сопереживание, через игру, вовлеченность в действие.

По аналогии с балом, мероприятие строилось таким образом, чтобы каждый из участников был не просто зрителем, а непосредственным участником происходящего. Любой факт запоминается лучше, если он связан с яркими впечатлениями. Поэтому сотрудники библиотеки стремились сделать мероприятие насыщенным и запоминающимся, доступным для восприятия разным возрастным категориям, чтобы каждому было интересно принять в нем участие. Исходя из этих требований, мероприятие сочетало в себе различные элементы, как информативного, так и развлекательного характера, и включало отдельные элементы салонных светских развлечений XIX века.

Литературный праздник проходил на нескольких площадках. Это позволило задействовать несколько групп участников одновременно, вовлечь их в активное действие. Вниманию участников были предложены салонные игры XIX века: театральные шарады, игра «Последствия», фанты («Кошка министра»).

Чтобы создать атмосферу бала, были приглашены творческие коллективы: участники школы старинного танца «Альвеаре» исполнили исторические танцы XIX века (фигурный вальс, мазурка), а в исполнении членов детско-юношеского клуба авторской песни «Гравицапа» прозвучали романсы на стихи Дениса Давыдова и а-капелла старинная песня

1812 года «Поражение Бонапарта». Музыкальные и танцевальные номера предварялись зачитыванием отрывков романа «Война и мир», подобранных по смыслу (например, перед песенным выступлением зачитывался отрывок о том, как дядюшка Наташи Ростовой пел под гитару), а также критическими отзывами современников Льва Николаевича Толстого о его романе.

Кроме игр и музыкальных номеров участникам была предложена викторина на знание романа. Чтобы напомнить о традициях русской культуры XIX века, когда альбомы брали с собой на балы, писали в них стихи и эпиграммы, рисовали, для участников литературного праздника был подготовлен альбом, куда они пером и чернилами записывали пожелания библиотеке и любимые стихотворения.

Программа мероприятия.

1. Вступительное слово. Историческая справка о завершении работы Л.Н.Толстого над романом-эпосом «Война и мир».
2. Чтение вслух: отрывок из романа Л.Н.Толстого «Война и мир».
3. Выступление школы старинного танца «Альвеарэ» в костюмах XIX века: фигурный вальс.
4. Чтение вслух: отрывок из романа Л.Н.Толстого «Война и мир».
5. Выступление детско-юношеского клуба авторской песни "Гравицапа": романс.
6. Мастер-класс по этикету XIX века.
7. «Изысканный аксессуар»: веер как средство общения, язык веера и его цветовая символика.
8. Чтение вслух: отрывок из романа «Война и мир».
9. Выступление школы старинного танца «Альвеарэ»: фигурный вальс.
10. «Званный прием в салоне искусств»: традиционные салонные игры XIX века.
11. Игра «Последствия».
12. «Загадки в лицах»: командная игра в театральные шарады.
13. Игра в фанты («Кошка министра»).
14. Роман «Война и мир» глазами современников.
15. Викторина на знание романа «Война и мир».
16. Выступление школы старинного танца «Альвеарэ»: мазурка.
17. Заключительное слово.

Список документов и Интернет-ресурсов, необходимых для проведения мероприятия:

1. Громов, П. О стиле Льва Толстого. "Диалектика души" в "Войне и мире". Монография [Текст] / П. Громов. - Москва: Художественная литература, 1977. - 488 с.
2. Камянов, В. И. Поэтический мир эпоса: О романе Л. Толстого "Война и мир" [Текст] / В. И. Камянов. - Москва: Советский писатель, 1978. - 296 с.
3. Ломунов, К. Н. Жизнь Льва Толстого / К. Н. Ломунов. – Москва: Художественная литература, 1981. - 255 с.
4. Опульская, Л. Д. Роман-эпопея Л. Н. Толстого "Война и мир" / Л. Д. Опульская. – Москва: Просвещение, 1987. - 176 с.
5. Сухих, И. Н. Русская литература для всех: от Гоголя до Чехова / И. Н. Сухих. – Санкт-Петербург: «Лениздат», 2013. – 496 с.
6. Сухотина-Толстая, Т. Л. Дневник / Т. Л. Сухотина-Толстая. – Москва: Современник, 1984. – 559 с.

7. Толстая, А.Л. Отец: жизнь Л. Толстого: в 2 т / Толстая А.Л. ; . - Москва: Книга, 1989. – 502 с.
8. Толстой, Л. Н. Война и мир: в 4 т. / Л. Н. Толстой. - Москва: Просвещение, 1987.- Т. 3. - 319 с.
9. Шифман, А. И. Страницы жизни Льва Толстого: очерки / А.И. Шифман. - Москва: Сов. Россия, 1983. - 336 с.

* * *

10. Гапаров, Мурза. Первый бал Наташи Ростовской : рассказ // М. Гапаров // Москва. - 2010. - № 2. - С. 207-210
11. Зарубина, О. В. Образ Андрея Болконского и толстовская концепция жизни / О. В. Зарубина. // Литература в школе. - 2011. - № 11. - С. 30-32.
12. Мельникова, С.М. "Л. Н. Толстой и его эпоха". "Иллюстрации к произведениям Л. Н. Толстого": автор-составитель С. М. Мельникова) // Литература в школе. - 2010. - № 2. - С. 46-47

Список документов и Интернет-ресурсов, используемых при разработке мероприятия:

1. Болдырев, Н. Ф. Державин. Жуковский. Лермонтов. Тургенев. Лев Толстой: биографические повествования / Н. Ф. Болдырев. - Челябинск : Урал LTD, 1998. - 548 с.
2. В мире Толстого: сборник статей / сост. М. Машинский. - Москва: Советский писатель, 1978. - 527 с.
3. Вацуро, В. Э. Л. Н. Толстой в воспоминаниях современников: в 2 т. / В. Э. Вацуро. - Москва: Художественная литература, 1978. – Т. 2. – 671 с.
4. Каминская, Н. М. История костюма / Н. М. Каминская. - Москва: Легпромбытиздат, 1986. - 168 с.
5. Ломунов, К. Н. Над страницами «Воскресения» / К. Н. Ломунов. – Москва: Современник, 1978. - 381 с.
6. Толстой, Л. Н. Исповедь. В чем моя вера? / Л. Н. Толстой. – Санкт-Петербург: Художественная литература, 1991. – 416 с.
7. Толстой, Л. Н. Переписка с русскими писателями: в 2 т. / Л. Н. Толстой; сост. С. А. Розанова. - [Б. м.]: Художественная литература, 1978. – Т. 2. - 479 с.
8. Толстой, Л. Н. Путь жизни / Л. Н. Толстой. – Москва: Республика, 1993. – 431 с.
9. Шифман, А. И. Страницы жизни Льва Толстого: очерки / А. И. Шифман. – Москва: Советская Россия, 1983. - 336 с.
10. Хализев, В. Е. Роман Л. Н. Толстого "Война мир": Учеб. пособие для пед. ин-тов [Текст] / В. Е. Хализев. - Москва: Высшая школа, 1983. - 112 с.

* * *

11. Голышева, Г. Э. Зачем человеку небо?: по роману Л. Н. Толстого «Война и мир» / Г. Э. Голышева // Литература в школе.– 2010. – № 3. – С. 36-38.
12. Харитонова, О. Н. Интеллектуальная игра по роману Л. Н. Толстого «Война и мир» / О. Н. Харитонова // Литература в школе. – 2010. - № 2. – С. 40-44.

Сценарий мероприятия

Вступительное слово.

Семь лет (с 1863-го по 1869-й) «непрестанного и исключительного труда при наилучших условиях жизни» - Толстой тогда жил с молодой женой в Ясной Поляне - было отдано созданию великой книги – «Войны и мира».

Существует легенда, что С.А Толстая, супруга писателя, переписывала «Войну и мир» семь раз. Автографы (копии с них сохранились почти полностью) составляют более 5 тысяч листов. Но легенда не подтвердилась. Некоторые эпизоды, будучи однажды созданы, затем поправлялись лишь в деталях, и 3-4-й вариант попадал в типографию для набора. Корректировочные листы снова переписывались и снова поступали в набор.

В марте 1869 года, Лев Николаевич Толстой завершил работу над романом «Война и мир». И сегодня мы собрались с вами, чтобы на короткое время погрузиться в атмосферу XIX века и прикоснуться к той культуре, которой жили и дышали персонажи великой книги Льва Толстого.

Итак, гости собираются на бал.

«...31-го декабря, накануне нового 1810 года, le réveillon, был бал у Екатерининского вельможи. На бале должен был быть дипломатический корпус и государь. На Английской набережной светился бесчисленными огнями иллюминации известный дом вельможи. У освещенного подъезда с красным сукном стояла полиция, и не одни жандармы, но полицеймейстер на подъезде и десятки офицеров полиции. Экипажи отъезжали, и все подъезжали новые с красными лакеями и с лакеями в перьях на шляпах. Из карет выходили мужчины в мундирах, звездах и лентах; дамы в атласе и горностаях осторожно сходили по шумно откладываемым подножкам, и торопливо и беззвучно проходили по сукну подъезда. Почти всякий раз, как подъезжал новый экипаж, в толпе пробегал шепот и снимались шапки.

– Государь?.. Нет, министр... принц... посланник... Разве не видишь перья?.. – говорилось из толпы. Один из толпы, одетый лучше других, казалось, знал всех, и называл по имени знатнейших вельмож того времени...» (Л.Н.Толстой, Война и мир, глава XVI, часть 3, том 2).

Распорядитель объявляет первый танец – фигурный вальс.

Выступление школы старинного танца «Альвеарэ» в костюмах XIX века: фигурный вальс.

Умение играть на музыкальных инструментах, петь и танцевать было обязательным для образованного человека XIX века.

« – А вы разве умеете? – спросила Наташа. – Дядюшка, не отвечая, улыбнулся.

– Посмотри-ка, Анисьюшка, что струны-то целы что ль, на гитаре-то?

– Давно уж в руки не брал, – чистое дело марш! забросил.

Анисья Федоровна охотно пошла своей легкой поступью исполнить поручение своего господина и принесла гитару.

Дядюшка, ни на кого не глядя, сдунул пыль, костлявыми пальцами стукнул по крышке гитары, настроил и поправился на кресле. Он взял (несколько театральным жестом, отставив локоть левой руки) гитару повыше шейки и, подмигнув Анисье Федоровне, начал не Барыню, а взял один звучный, чистый аккорд, и мерно, спокойно, но твердо начал весьма тихим темпом отделявать известную песню: По у-ли-и-ице мостовой. В раз, в такт с тем степенным весельем, запел в душе у Николая и Наташи мотив песни. Анисья Федоровна покраснела и, закрывшись платочком, смеясь, вышла из комнаты.

Дядюшка продолжал чисто, старательно и энергически твердо отделять песню, изменившимся вдохновенным взглядом глядя на то место, с которого ушла Анисья Федоровна. Чуть-чуть что-то смеялось в его лице с одной стороны под седым усом, особенно смеялось тогда, когда дальше расходилась песня, ускорялся такт, и в местах переборов отрывалось что-то...» (Л.Н.Толстой, Война и мир, том 2, глава VII).

Послушаем романс на стихи Дениса Давыдова (можно дать историческую справку о личности Дениса Давыдова) в исполнении *детско-юношеского клуба авторской песни "Гравицана"*.

Что еще должен знать и уметь воспитанный человек XIX века? Обязательным считалось знание правил этикета, нарушение которых каралось общественным порицанием и даже остракизмом (бойкот).

Давайте познакомимся с некоторыми правилами этикета XIX века.

Мастер-класс по этикету XIX века.

Поведение на балу.

При прибытии на бал с опозданием сначала нужно приветствовать хозяев, а лишь затем заводить разговоры со знакомыми (последних можно приветствовать кивком головы).

На танцы можно приглашать заранее (в том числе и на балу). Однако на бал учтиво приезжать, обещав заранее не более трех танцев.

Главный в танцевальном зале – распорядитель бала. Его нужно слушаться беспрекословно, не спорить с ним и не устраивать скандалов. Распорядитель отвечает за порядок в зале.

Кавалеры должны ухаживать за дамами, приносить им прохладительные напитки и всячески развлекать. Разговоры должны происходить негромко и не затрагивать сложных или серьезных тем. Следует избегать любых проявлений шутовства. Кавалеры, которые находят удовольствие в том, чтобы вызывать смех в свой адрес, достойны сожаления.

Споры и размолвки, возникающие между кавалерами, должны улаживаться за пределами бальной залы.

Приглашение на танец (ангажемент).

Кавалер, приглашающий даму на танец, подходит к ней и, изящно поклонившись, делает приглашение в самой вежливой и деликатной форме: "Позвольте мне иметь удовольствие пригласить Вас на [танец]". Если же приглашаемая хорошо Вам знакома, то просто: "Не откажите мне в удовольствии танцевать с Вами". Также возможно, чтобы пригласить понравившуюся даму, подойти к ней, сделать поклон и подать правую руку (говорить что-либо при этом не обязательно). Дама, принимая приглашение, подает кавалеру левую руку.

Если поклон кавалера приняла на свой счет не та, которую он хотел пригласить, то хорошо воспитанный кавалер ни в коем случае не показывает своего разочарования, а соблюдает правила приличия и винит в неловкости, прежде всего, самого себя, а лучше выходит из положения с юмором.

Неприлично приглашать даму, которой Вы не представлены. Для этого лучше всего либо найти человека, который согласится Вас представить, либо, в крайнем случае, представиться самостоятельно.

На балу-маскараде маска имеет право приглашать незнакомых, остальные могут приглашать только знакомых.

Если дама не одна, а в компании спутника или друзей, нужно, исходя из общих норм поведения, сначала извиниться за прерванную беседу, при необходимости спросить согласия спутника, а потом приглашать даму на танец.

Кавалеру рекомендовалось делать приглашение в виде комплимента: "Вы так прекрасны сегодня, что любоваться Вами – одно удовольствие. Надеюсь, Вы подарите мне счастье любоваться Вами в мазурке?".

Настоятельно рекомендуется, придя на вечер с дамой, станцевать с ней допустимое число танцев (обычно – 3). Верхом бестактности было бы танцевать все время с другими. Не удивляйтесь, если к концу вечера она предпочтет, чтобы домой ее проводил кто-то другой.

Однако неприлично танцевать много с одним и тем же партнером. С партнером, не являющимся женихом / невестой, можно танцевать не более трех танцев за вечер, а также нельзя танцевать два танца подряд.

Когда кавалер приглашает даму, то она в знак согласия наклоняет голову, говоря: "с удовольствием", "хорошо", в случае несогласия даме также дозволительно промолчать и ответить на приглашение кавалера лишь жестом, или: "сожалею, я уже обещала", или: "я уже танцую". Но при этом дама может предложить кавалеру другой танец на свой выбор или выбор кавалера. Настаивать на приглашении или выяснять причины отказа неэтично и глупо. Разумно будет очень вежливо поклониться и без всяких комментариев отойти, не выражая при этом своего неудовольствия.

Приглашение на танец можно отклонить, если:

- танец уже обещан;
- дама уже танцевала с этим кавалером три танца за вечер или предыдущий танец;
- дама хочет пропустить танец - не танцевать, а отдохнуть;
- приглашающий кавалер без перчаток.

В любом другом случае дама была обязана принять приглашение. Если она отказывала без причины, она не имела право участвовать в этом танце вообще.

Кроме правил поведения каждая дама должна была владеть искусством общения без слов: с помощью аксессуаров (веера), т.к. это избавляло от необходимости публично выразить словами чувства и эмоции, что считалось неприличным.

«Изысканный аксессуар»:

веер как средство общения, язык веера и его цветовая символика

В 1911 году в Москве вышел сборник правил хорошего тона, в котором несколько страниц посвящено искусству владения веером: «Хороший тон. Сборник правил, наставлений и советов, как следует вести себя в разных случаях домашней и общественной жизни», составленный «по лучшим русским и иностранным источникам А. Комильфо». В этом сборнике рассказано о значениях цвета веера и о знаменитом «языке веера».

Выражение эмоций:

«Расположение, симпатия, любовь» - подать человеку веер верхним концом.

«Презрение» - подать веер нижним концом (ручкой вперед).

«Сомнение» - закрывающийся веер.

«Отрицание» - закрытый.

«Скромность, неуверенность» - веер, раскрытый менее чем на четверть.

«Одобрение» - раскрывающийся веер.
«Безоговорочная всеобъемлющая любовь» - полностью раскрытый веер.
«Волнение от известий» - резкие быстрые взмахи.
«Ожидание» - похлопывание чуть раскрытым веером по раскрытой ладони.
«Нерешительность» - прикрывание половины лица и глаза веером, раскрытым на треть.
«Кокетство» - прикрытый подбородок и часть щеки с одновременным наклоном головы и улыбкой.
«Поощрение» - замедленное помахивание веером, раскрытым на «S»
«Благодарность» - раскрывающийся веер с одновременным наклоном головы.
«Невозможность» - полураскрытый, опущенный вниз веер.

Точная фразовая информация.

«Да» - приложить веер левой рукой к правой щеке.
«Нет» - приложить открытый веер правой рукой к левой щеке.
«Я вас люблю» - правой рукой указать закрытым веером на сердце.
«Я вас не люблю» - сделать закрытым веером движение.
«Мои мысли всегда с вами» - наполовину открыть веер и несколько раз легко провести им по лбу.
«Я к вам не чувствую приязни» - открыть и закрыть веер, держа его перед ртом.
«Я приду» - держа веер левой стороной перед тем, с кем идёт разговор, прижать веер к груди и затем быстро махнуть в сторону собеседника.
«Я не приду» - держать левую сторону открытого веера перед тем, с кем идёт разговор.
«Не приходите сегодня» - провести закрытым веером по наружной стороне руки.
«Приходите, я буду довольна» - держа открытый веер в правой руке, медленно сложить его в ладонь левой руки.
«Будьте осторожны, за нами следят» - открытым веером дотронуться до левого уха
«Молчите, нас подслушивают» - дотронуться закрытым веером до губ.
«Я хочу с вами танцевать» - открытым веером махнуть несколько раз к себе.
«Вы меня огорчили» - быстро закрыть веер и держать его между сложенными руками.
«Следуйте за мной» - похлопывание по ноге сбоку.
«Я готова следовать за вами» - похлопывание по ноге спереди.
«Отойдите, уступите дорогу!» - сложенный веер, направленный на мужчину.
«Убирайтесь прочь! Вон!» - резкий жест сложенным веером рукоятью вперёд.
«Ты мой идеал» - дотронуться открытым веером до губ и сердца.
«Верить ли Вашим словам?» - закрытый веер держать у левого локтя.
«Мои слова не должны быть переданы другим» - правой рукой держать открытый веер и прикрыть им левую руку.
«Твои слова умны» - приложить закрытый веер ко лбу.
«Хочешь меня выслушать?» - открыть и закрыть веер.
«Выскажись яснее» - наклонить голову, рассматривая закрытый веер.
«Не приходи поздно» - правую сторону открытого веера держать перед тем, с кем ведется разговор, а затем быстро закрыть его.
«Я жду ответа» - ударить веером по ладони.
«Я буду исполнять твои желания» - открыть веер правой рукой и снова закрыть.
«Мужайся!» - открытый веер приложить к груди.
«Делай, как я хочу» - закрытый веер держать посередине.

«Прости меня» - сложить руки под открытым веером.

«Я сделалась недоверчива» - барабанить закрытым веером по ладони левой руки.

Значение цвета веера.

Черный – печаль.

Белый – невинность.

Черно-белый – нарушенный мир.

Желтый – отказ.

Голубой – постоянство, верность.

Голубой в сочетании с розовым – любовь и верность.

Коричневый – недолговременное счастье.

Зеленый – надежда.

Лиловый – смирение, искренность.

Шитый серебром – скромность.

Вышитый золотом – богатство.

Убранный блестками – твердость и доверие.

Вот такой глубокий смысл можно было выразить с помощью веера. Но все-таки бал – это в первую очередь танец – еще один невербальный способ выразить чувства и отношение к человеку.

«...Прошла минута – никто еще не начинал. Адъютант-распорядитель подошел к графине Безуховой и пригласил ее. Она улыбаясь подняла руку и положила ее, не глядя на него, на плечо адъютанта. Адъютант-распорядитель, мастер своего дела, уверенно, неторопливо и мерно, крепко обняв свою даму, пустился с ней сначала глассадом, по краю круга, на углу залы подхватил ее левую руку, повернул ее, и из-за все убыстряющихся звуков музыки слышны были только мерные щелчки шпор быстрых и ловких ног адъютанта, и через каждые три такта на повороте как бы вспыхивало, развеваясь бархатное платье его дамы...» (Л.Н.Толстой, Война и мир, глава XVI, часть 3, том 2).

Распорядитель бала объявляет второй танец в исполнении *школы старинного танца «Альвеарэ» в костюмах XIX века: фигурный вальс.*

Отдыхая в перерывах между танцами гости бала играли в салонные игры. Давайте и мы поиграем.

«Званный прием в салоне искусств»: салонные игры XIX века.

1. **«Последствия».** Это игра, в которой участники отвечают на вопросы, пишут ответы на листке бумаги, загибают его, передают по кругу и отвечают на новый вопрос. Например: «Два-три прилагательных. Имя джентльмена. Еще два-три прилагательных. Имя леди. Где они встретились? Что он ей дал? Что он ей сказал? Что она сказала ему? Каковы были последствия? Что об этом подумал свет?» (см. Приложение 4).
2. **«Загадки в лицах»:** командная игра в театральные шарады. Игроки делятся на актеров и зрителей, команда актеров вытягивает наугад словосочетание и без слов изображает его перед зрителями. Зрителям нужно угадать словосочетание. Ведущий может давать зрителям подсказки (см. Приложение 5).
3. **Игра в фанты («Кошка министра»).** Игроки садятся по кругу. Один из них говорит соседу: «Какая у министра кошка?». «Серая» отвечает сосед. Затем все игроки по кругу

должны назвать прилагательные на ту же букву – на букву «с». У того, кому нечего сказать, забирают фант (листок бумаги, на котором написано его имя). То же самое продолжается, пока в алфавите не закончатся буквы. После этого фанты нужно будет выкупить. Чтобы выкупить фант, нужно выполнить задание ведущего: вытянуть задание и изобразить его жестами и мимикой (см. Приложение 6).

Каждый, кто читал роман, не остался к нему равнодушен. Посмотрим на «Войну и мир» глазами современников. Как они оценивали роман? Правдоподобно ли изобразил Л. Н. Толстой своих современников, историческую ситуацию, нравы и события XIX века?

Роман «Война и мир» глазами современников

Действие романа «Война и мир» охватывает значительный период времени, в нем показано русское общество в эпоху наполеоновских войн 1805-1812 годов. Какое оно?

«Мы имеем перед собой громадную композицию, изображавшую состояние умов и нравов в передовом сословии «новой России», передающую в главных чертах великие события, потрясавшие тогда европейский мир, рисующую физиономии русских и иностранных государственных деятелей той эпохи, и связанную с частными делами двух-трех аристократических наших семей.

Перед нами развивалась огромная диорама, исполненная красок, света, темных масс вооруженного народа и выделяющихся в ней образов. Мы переходили из дипломатических салонов фрейлины Шерер к фешенебельным собраниям гвардейских офицеров... Одна за другой начинают проходить перед нами картины движения русских войск, их сшибок с неприятелем... Ни с чем не может сравниться описание того мгновения, когда Багратион ведет два батальона на колонну неприятеля, поднимающуюся навстречу из лощины Шенграбена.

...Мы наблюдаем, какие стороны в характере каждого из героев вызываются его соприкосновением с мировыми событиями, с борьбой за существование, с близостью гибели...» – так писал о романе Толстого Павел Васильевич Анненков в 1868 году.

«Роман «Война и мир» представляет нам целый букет разнообразных и превосходно отделанных характеров, мужских и женских, старых и молодых» – это уже слова Дмитрия Ивановича Писарева из статьи «Старое братство», того 1868 года.

Викторина на знание романа «Война и мир»

В течение литературного праздника все желающие могут ответить на вопросы о романе (Приложение 7). Викторина состоит из двух частей: в первой предлагается угадать персонажа, а во второй выбрать правильные варианты ответов из списка предложенных. За каждый правильный ответ начисляется балл.

Как вы, наверное, знаете, в XIX веке безболезненно для своей репутации пара может станцевать только два танца. Но на нашем балу XXI века будет три танца. Итак, заключительный третий танец от школы старинного танца «Альвеарэ» (мазурка).

Лист с вопросами для игры «Последствия»

<p><i>В славном городе</i></p> <p>..... (название города)</p>
<p><i>жил..... господин</i> <i>(опишите господина одним словом)</i></p>
<p><i>по имени</i></p> <p>..... (имя господина)</p>
<p><i>и дама</i> <i>(опишите даму)</i></p>
<p><i>по имени</i></p> <p>.....(имя дамы)</p>
<p><i>Где они встретились?</i></p>
<p><i>Что он ей дал?</i></p>
<p><i>Что он ей сказал?</i></p>
<p><i>Что она сказала ему?</i></p>
<p><i>Каковы были последствия?</i></p>
<p><i>Что об этом подумал свет?</i></p>

Задания для игры в театральные шарады

Зима	Почтальон
Мельница	Экзамен
Кофе	Сбор урожая
Блины	Завтрак
Чтение	Черчение
Охотник	Мармелад
Дерево	Браслет
Море	Пальто
Поэт	Бульон
Парус	Горничная
Карандаш	Придворная дама
Сундук	Зимний пейзаж
Акробат	Всадник
Водопад	Гроза
Конюшня	Сад
Соль	Генеральский мундир
Очки	Шампанское
Подснежники	Кекс
Подарок	Повар
Клумба	Оранжерея

Задания для игры в фанты («кошка министра»)

<p><i>Утро, мороз, сани</i></p>	<p><i>Ветер, конь, дорога</i></p>	<p><i>Игра, танец, платье</i></p>
<p><i>Нева, проспект, белая ночь</i></p>	<p><i>Вечер, веер, зеркало</i></p>	<p><i>Графиня, намек, дуэль</i></p>
<p><i>Шаль, пляска, солнце</i></p>	<p><i>Бал, встреча, сомнение</i></p>	<p><i>Выход в свет, тайна</i></p>
<p><i>Свеча, фортепьяно, книга</i></p>	<p><i>Кружка, окно, самовар</i></p>	<p><i>Ночь, перо, камин</i></p>

Викторина на знание романа «Война и мир»

Часть 1. Угадайте персонажа

1. Кто из героев славился тем, что «умел так на широкую ногу, хлебосольно устроить пир, как никто другой?»
Илья Андреевич Ростов, граф Ростов, отец Наташи Ростовой
2. Кто из героев «на всю жизнь свою смотрел как на непрерывное увеселение» и стоил своему отцу «сорок тысяч в год»?
Анатолий Курагин
3. Кто из героев удостоился похвалы Наполеона: «Вот прекрасная смерть?»
Андрей Болконский
4. Кто из героев, совершенно не умея стрелять, умудрился тяжело ранить противника на дуэли?
Пьер Безухов
5. Кто из героев в доказательство любви и преданности приложил к руке раскаленную линейку?
Наташа Ростова
6. «Ежели она подойдет прежде к своей кузине, а потом к другой даме, то она будет моей женой». Кто таким образом принимал решение о женитьбе?
Андрей Болконский
7. Какая героиня предложила влюбленному в нее молодому человеку поцеловать вместо себя куклу?
Наташа Ростова
8. «Вся фигура... была круглая, голова была совершенно круглая; спина, грудь, плечи, даже руки, которые он носил, как бы всегда собираясь обнять что-то, были круглые...» Назовите персонажа.
Платон Каратаев
9. «Глаза... большие, глубокие, лучистые (как будто лучи теплого света иногда снопами выходили из них) были так хороши, что очень часто, несмотря на некрасивость всего лица, глаза эти делались привлекательнее красоты». Назовите персонажа.
Княжна Марья, сестра Андрея Болконского
10. «Рот его, самая поразительная черта его лица... линии этого рта были замечательно тонко изогнуты... и в углах образовывалось постоянно что-то вроде двух улыбок...». Назовите персонажа.
Долохов

Часть 2. Выберите правильный вариант ответа

1. Какой костюм был у Наташи Ростовой на святках?

<u>А) гусар</u>	В) Снегурочка
Б) черкес	Г) Царевна-лягушка

2. Какое оружие имел при себе Пьер Безухов, когда отправился убивать Наполеона?

<u>А) кинжал</u>	<u>В) сабля</u>
Б) револьвер	

3. Наполеон усматривал признаки собственного величия во всех своих внешних проявлениях, например, даже в... Продолжите высказывание, выбрав подходящий вариант ответа.

<u>А) в дрожании левой икры</u>	В) в хромоте правой ноги
Б) в подергивании щеки	Г) в искривлении позвоночника

4. Что бросал в толпу император Александр, выйдя на балкон Слободского дворца во время обеда в Кремле?

А) булочки	<u>В) бисквиты</u>
Б) пряники	

5. Вспомните появление Андрея Болконского в салоне Шерер. «Видимо, все бывшие в гостинной... надоели ему... Из всех прискучивших ему лиц лицо [ЧЬЁ?], казалось, больше всех надоело ему...» Вставьте в цитату пропущенное слово.

А) хозяйки салона	<u>В) его жены</u>
Б) лакея	Г) его собственное

6. Второй том «Войны и мира» завершается многозначительной картиной: оказавшийся на Арбатской площади Пьер Безухов созерцает грандиозное космическое явление, которое «предвещало, как говорили, всякие ужасы, конец света». Что же наблюдал герой?

А) солнечное затмение	В) падение метеорита
<u>Б) появление кометы</u>	

Содержание

	Стр.
1. От составителей.	3
2. Интеллектуальная игра «Литературная мафия»: методическая разработка.	4
3. Приложение 1. Мафия «Поттериана».	7
4. Приложение 1.1. Действующие лица.	8
5. Приложение 1.2. Таблица для ведущего.	9
6. Приложение 1.3. Ролевые карточки.	11
7. Приложение 2. Мафия в «Восточном экспрессе».	17
8. Приложение 2.1. Действующие лица.	18
9. Приложение 2.2. Таблица для ведущего.	19
10. Приложение 2.3. Ролевые карточки.	21
11. Приложение 3. Маски для игры в «Литературную мафию».	27
12. Литературный праздник «Бал Наташи Ростовой»: методическая разработка.	29
13. Приложение 4. Лист с вопросами для игры «Последствия».	38
14. Приложение 5. Задания для игры в театральные шарады.	39
15. Приложение 6. Задания для игры в фанты («кошка министра»).	40
16. Приложение 7. Викторина на знание романа «Война и мир».	41