**Игра «Литературные кубики»**

*Джаналова Диана Абдулкеримовна,*

*учитель русского языка и литературы МБОУ СШ № 9*

**Цель игры**

Развить у школьников интерес к классической литературе через творчество, закрепить знания о сюжетах, героях и темах произведений из учебной программы, а также научить анализировать тексты и создавать собственные нарративы в рамках литературных традиций.

**Состав игры**

**Кубики**

9 кубиков с изображениями или словами, связанными с произведениями из школьной программы. Примеры граней:

1. **Персонажи**:
	* Евгений Онегин (А.С. Пушкин),
	* Чичиков («Мёртвые души», Н.В. Гоголь),
	* Наташа Ростова («Война и мир», Л.Н. Толстой),
	* Печорин («Герой нашего времени», М.Ю. Лермонтов),
	* Соня Мармеладова («Преступление и наказание», Ф.М. Достоевский).
2. **Символы и предметы**:
	* Вишнёвый сад (А.П. Чехов),
	* Золотая рыбка (А.С. Пушкин, «Сказка о рыбаке и рыбке»),
	* Шинель (Н.В. Гоголь),
	* Чайка (А.П. Чехов),
	* Зелёная палочка («Детство», Л.Н. Толстой).
3. **Места**:
	* Уездный город N («Ревизор», Н.В. Гоголь),
	* Ясная Поляна (аллюзия на Толстого),
	* Петербург («Медный всадник», А.С. Пушкин),
	* Кавказ («Герой нашего времени»).
4. **Жанры и темы**:
	* Реализм, романтизм, «маленький человек», «лишний человек», «тургеневская девушка».

**Дополнительные материалы**

* Карточки с цитатами из произведений («Я помню чудное мгновенье…», «Чему смеётесь? Над собой смеётесь! »).
* Карточки с заданиями для углублённого анализа («Объясни мотив поступка Раскольникова», «Сравни Онегина и Печорина»).

**Правила игры**

1. **Подготовка**:
	* Учитель выбирает кубики в зависимости от темы урока (например, «Литература XIX века» или «Поэзия Серебряного века»).
	* Ученики делятся на команды по 2–4 человека.
2. **Бросок кубиков**:
	* Каждая команда бросает 3–5 кубиков.
	* Если используются карточки с заданиями, их раздают перед броском.
3. **Создание истории/анализа**:
	* **Для 5–7 классов**: придумать короткий рассказ, объединяющий выпавшие элементы (например: «Онегин встретил золотую рыбку в уездном городе N»).
	* **Для 8–11 классов**:
		+ Проанализировать связь элементов с конкретным произведением.
		+ Создать мини-эссе или диалог между персонажами.
		+ Использовать цитаты из карточек.
4. **Презентация и обсуждение**:
	* Каждая команда зачитывает свою историю или анализ.
	* Класс обсуждает:
		+ Узнаваемость образов,
		+ Соответствие стилю автора,
		+ Логичность сюжета.

**Примеры заданий по классам**

**5–6 классы**

* **Тема**: Сказки и басни.
* **Кубики**: Золотая рыбка, Иванушка-дурачок, избушка на курьих ножках.
* **Задание**: Придумать современную версию сказки, где герои сталкиваются с проблемой из XXI века.

**7–8 классы**

* **Тема:** «Капитанская дочка» (А.С. Пушкин).
* **Кубики:** Пугачёв, метель, крепость, шпага.
* **Задание:** Описать сцену встречи Гринёва с Пугачёвым от лица Савельича.

**9–11 классы**

* **Тема**: «Преступление и наказание» (Ф.М. Достоевский).
* **Кубики**: Раскольников, топор, Петербург, «тварь я дрожащая или право имею?».
* **Задание**: смоделировать диалог между Раскольниковым и Соней Мармеладовой, используя философские термины.

**Методические рекомендации для учителя**

1. **Интеграция в урок**:
	* **Начало урока**: Использовать кубики для актуализации знаний («Назовите произведение и автора по выпавшим символам»).
	* **Закрепление темы**: После изучения романа «Евгений Онегин» предложить создать альтернативный финал с помощью кубиков.
	* **Повторение**: Перед контрольной работой провести викторину — угадать произведение по комбинации персонаж + символ + место.
2. **Проектная работа**:
	* Ученики создают собственные кубики по пройденным произведениям (например, для «Горе от ума»: Чацкий, фамусовское общество, бал, «Служить бы рад, прислуживаться тошно»).
3. **Дифференциация**:
	* Для слабых учеников: упростить задания (описать персонажа),
	* Для сильных: добавить анализ авторской позиции или исторического контекста.

**Образовательные результаты**

* **Знание программы**: Ученики запоминают ключевые образы, цитаты и сюжеты.
* **Анализ текста**: Учатся видеть взаимосвязь деталей и общей идеи произведения.
* **Творчество**: Развивают навыки письменной и устной речи через создание историй.
* **Командная работа**: Учатся аргументировать свою точку зрения и слушать других.

**Пример игры для 10 класса**

**Тема**: «Война и мир» (Л.Н. Толстой).
**Выпавшие кубики**: Наташа Ростова, дуб, Бородино, «Мысль семейная».
**Задание**:

1. Объяснить символику дуба в романе.
2. Придумать монолог Наташи Ростовой после посещения Бородинского поля.
**Ответ ученика**:

*«Наташа, глядя на дуб, вспомнила, как князь Андрей видел в нём отражение своих мыслей. Теперь этот дуб стал для неё символом возрождения — не только природы, но и России после войны»*.

**Советы**

* Используйте игру перед написанием сочинений — это помогает структурировать мысли.
* Проводите «литературные баттлы»: чья история точнее передаёт дух эпохи?
* Связывайте игру с современностью: «Как бы Герасим из "Муму" действовал в наши дни?».

**Игра не только развлекает, но и учит видеть литературу как живой мир, где каждое слово и образ имеют значение.**

📚 *Дайте возможность обучающимся осваивать школьную программу через творчество!* 🎲